

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Hal yang akan dibahas pada bab ini meliputi sepuluh topik yaitu: (1). Latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Rumusan masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6). Manfaat hasil penelitian, (7). Spesifikasi produk yang diharapkan, (8) Pentingnya pengembangan, (9) Asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10). Definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan hal yang tidak asing didengar dan hampir semua orang mengetahui apa itu pembelajaran beserta tujuannya. Pembelajaran secara umum memiliki arti yaitu proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik, dalam prosesnya tersebut pendidik memberikan bantuan untuk memahami suatu hal yang belum diketahui oleh peserta didik, proses tersebut dinamakan perolehan ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain pembelajaran memiliki arti yaitu membantu peserta didik untuk belajar lebih baik lagi. Menurut Sagala (2010:61) pembelajaran merupakan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Sedangkan menurut Hermawan (2013:9) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Namun pembelajaran di Indonesia setiap tahunnya mengalami perubahan beserta kurikulumnya, seperti saat ini seluruh sekolah di Indonesia khususnya pada sekolah dasar sudah menerapkan kurikulum baru yaitu 2013 dengan pembelajaran yang berubah menjadi Tematik. Pada pembelajaran tematik lebih melibatkan siswa untuk berpartisipasi atau keterlibatan siswa. Dengan pembelajaran tematik siswa diharapkan dapat belajar dan bermain. Menurut Beans (1993) pembelajaran tematik sebagai upaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan pengetahuannya. Menurut Suryobroto (2009), pembelajaran tematik adalah satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Menurut Depdiknas (2006:5) pembelajaran Tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari pada model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Penyampaian atau mentransfer pembelajaran juga perlu diperhatikan oleh seorang pendidik. Karena berpengaruh dengan perilaku siswa, jika siswa memahami pembelajaran dengan baik maka akan menimbulkan respon atau reaksi. Apabila siswa sudah mampu menunjukkan perubahan perilaku, maka dikatakan sudah belajar. Jika kegiatan pembelajaran tidak membawa perubahan pada siswa maka dianggap tidak belajar. Seperti paparan dari teori behavioristik yakni teori belajar yang mengedepankan perubahan perilaku siswa sebagai hasil

proses pembelajaran. Terjadinya perubahan tingkah laku diakibatkan adanya interaksi antara stimulus dan respon.

Dalam penyampaian materi dari pendidik berbeda setiap tahunnya dan mengikuti perkembangan zaman, seperti di era milenial saat ini yang selalu menggunakan teknologi untuk mengerjakan sesuatu. Dalam dunia pendidikan teknologi juga memiliki peran penting dalam mentransfer materi pembelajaran kepada siswa. Satu contoh peran teknologi dalam dunia pendidikan yaitu hadirnya media pembelajaran sederhana dalam proses kegiatan belajar yang berbasis audio visual, untuk mendukung berbagai jenis media pembelajaran perlu adanya fasilitas. Maka di setiap sekolah minimal memiliki salah satu fasilitas agar terlaksana secara optimal media pembelajaran yang sudah dirancang oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 17 Februari 2021 dengan Ibu Ni Gusti Ayu Putu Dian, S.Pd.,S.D di SD Negeri 1 Denbantas, hasil dari wawancara yang bisa saya paparkan di SD Negeri 1 Denbantas Tabanan yaitu terdapat penurunan nilai pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 1 Denbantas, hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil data empirik seperti nilai 2 semester terakhir yaitu untuk nilai pengetahuan dengan rata-rata 74,38 dan untuk nilai keterampilan 74,14. Mengacu pada KKM Nasional (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 80 dengan begitu dapat ditarik kesimpulan jika terjadi kesenjangan pada mata pelajaran IPS karena nilai rata rata yang diperoleh dari kelas V SD masih dibawah KKM yang sudah ditetapkan secara nasional. Selain nilai dibawah rata – rata KKM Nasional, terdapat faktor internal yang mempengaruhi proses pada pembelajaran IPS yaitu kurangnya

motivasi belajar siswa, minat belajar siswa, serta kesiapan dalam kegiatan pembelajaran, perhatian belajar siswa. Dari faktor eksternal yang mempengaruhi pada pembelajaran IPS bahwa tidak semua guru merealisasikan media pembelajaran yang interaktif pada siswa, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, serta keterbatasan fasilitas pribadi dari siswa saat belajar daring. Dari pihak sekolah sudah menyediakan fasilitas belajar seperti layar proyektor dan LCD.

Adapun permasalahan lain yang kini dihadapi oleh Ibu Dian saat pembelajaran daring yang disebabkan Pandemi Covid-19 yaitu pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk mata pelajaran IPS kepada seluruh siswa – siswi kelas V agar menciptakan suasana pembelajaran yang bersifat dua arah, dari permasalahan tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil dari permasalahan yaitu perlu adanya inovasi pada media pembelajaran yang bersifat inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bersifat dua arah. Media yang cocok digunakan untuk pembelajaran daring yaitu multimedia interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 dengan berorientasi model cooperative learning.

Dengan adanya multimedia interaktif yaitu diharapkan siswa menjadi lebih aktif saat belajar, Adapun beberapa alasan mengapa multimedia interaktif digunakan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi di lapangan, karena hampir semua media, contohnya media presentasi Power Point yang sering digunakan oleh Ibu Dian, dan juga video pembelajaran yang berasal dari youtube, sehingga media yang bersifat interaktif cocok digunakan untuk siswa agar kegiatan pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi siswa. Media

interaktif sendiri memiliki banyak tafsiran, namun secara umum media interaktif yaitu produk berbasis komputer yang merespon setiap tindakan dari pengguna dalam produk tersebut akan menyajikan teks, audio, visual, gambar bergerak dan video yang relevan. Dengan begitu multimedia interaktif menyajikan lebih dari satu komponen dari suatu media. Media interaktif ini dirancang menggunakan model *Cooperative Learning* agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk menkonstruksi pengetahuan secara mandiri.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka berikut ini identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media yang digunakan untuk proses pembelajaran masih kurang menarik.
2. Pemanfaatan media pembelajaran belum optimal.
3. Keterbatasan fasilitas dari siswa yang menjadikan pembelajaran daring tidak berjalan dengan optimal.
4. Pengetahuan mengenai jenis jenis media pembelajaran belum merata untuk kalangan pendidik di SD Negeri 1 Denbantas.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Setelah melakukan observasi di sekolah SD Negeri 1 Denbantas sekaligus menjadi subjek penelitian. Bahwa kurangnya pemanfaatan media yang belum optimal untuk pendidik di SD Negeri 1 Denbantas. adapun beberapa masalah yang saya ambil nantinya diangkat menjadi topik permasalahan yaitu pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang bisa disimpulkan melalui pembahasan diatas, yaitu:

1. Bagaimana tahap pengembangan multimedia interaktif dengan berorientasi model *Cooperative Learning*?
2. Bagaimana kualitas/validitas menggunakan multimedia interaktif dengan berorientasi model *Cooperative Learning*?

#### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Dari rumusan masalah penelitian diatas dapat diketahui tujuan penelitiannya, yaitu:

1. Untuk mengetahui tahap pengembangan multimedia interaktif dengan berorientasi model *Cooperative Learning*.
2. Untuk mengetahui kualitas/validitas menggunakan multimedia interaktif dengan berorientasi model *Cooperative Learning*.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis. Pada manfaat teoritis memiliki jangkaa panjang untuk mengembangkan teori pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis memberikan dampak langsung terhadap pembelajaran. Berikut ini manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat penelitian dalam teoritis yaitu dapat mengembangkan multimedia interaktif. Dapat digunakan sebagai refrensi atau sebagai acuan bagi mahasiswa dalam mengembangkan multimedia interaktif serta memperkaya ilmu pengetahuan dengan adanya media

pembelajaran audio visual ini mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menarik perhatian siswa saat belajar.

## 2. Manfaat Praktis:

Adapun manfaat praktis yaitu dapat meringankan tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar, manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### a) Bagi peneliti

Dihasilkannya multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Denbantas tahun ajaran 2021/2022.

### b) Bagi Guru

Sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan membantu guru untuk menjadikan siswa lebih aktif pada mata pelajaran kelas V SD Negeri 1 Denbantas tahun ajaran 2021/2022.

### c) Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar untuk siswa agar lebih aktif, inovatif, dan kreatif dalam belajar serta dapat meningkatkan perhatian, minat dan motivasi siswa.

### d) Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai pedoman dalam penulisan proposal atau mengembangkan salah satu produknya agar produk yang dihasilkan dapat lebih baik dari sebelumnya serta memiliki banyak manfaat.

## 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif untuk mata pelajaran IPS pada kelas V di SD Negeri 1 Denbantas, tahun ajaran 2021/2022, berikut spesifikasi dari produk, yaitu:

**a) Nama produk**

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 1 Denbantas. Tahun ajaran 2021/2022.

**b) Konten Produk**

Dalam multimedia interaktif siswa dapat memilih menu yang dikehendakinya untuk ke proses selanjutnya. Seperti halnya siswa dapat memilih menu informasi untuk mengetahui cara mengoperasikan media tersebut, siswa juga dapat memilih materi yang ingin dipelajari, serta menjawab latihan yang tersedia di dalam multimedia interaktif.

**c) Kelebihan Produk**

Kelebihan dari produk multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS ini menggunakan model *Cooperatif Learning* didalamnya. Dengan begitu siswa tidak hanya menyimak materi, dan bergatung kepada guru namun siswa diajak untuk belajar mandiri, menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lainnya.

**d) Software**

Dalam pengembangan produk media interaktif berbasis kuis online ini menggunakan tiga software yang mudah di akses. Software

utama dalam pembuatan produk multimedia interaktif yaitu Articulate Storyline 3, dan beberapa aplikasi pendukung, seperti Camtasia, Adobe Premier.

## **1.8 Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Pelajaran IPS cenderung memiliki materi yang cukup padat sehingga siswa terkadang kewalahan untuk mempelajarinya, namun dari cara penyampaian guru masih menekankan metode ceramah dan jarang menggunakan metode diskusi. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi sedikit jenuh atau bosan saat mempelajari pelajaran IPS. Maka, dari permasalahan tersebut perlu adanya inovasi media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran yang sederhana ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Karena jika kurangnya menerapkan media pada kegiatan pembelajaran dapat mengurangkan perhatian siswa saat belajar.

## **1.9 Asumsi Keterbatasan Dan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Dalam penelitian ini media interaktif pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan dengan beberapa asumsi, yaitu:

1. Media pembelajaran IPS ini memiliki keunggulan dari beberapa aspek, karena menggabungkan beberapa media seperti teks, gambar, sound dan video untuk pelajaran IPS. Sehingga membangkitkan perhatian siswa, dan menarik perhatian siswa. Selain itu media ini juga dapat membantu daya ingat siswa mengenai materi yang diajarkan karena mengingat pelajaran IPS dominan menghafal dan mengingat.

2. Media pembelajaran IPS yang dihasilkan dapat digunakan oleh guru maupun siswa untuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan oleh siswa untuk memahami pelajaran IPS, dan juga digunakan sebagai sumber belajar selain modul yang diberikan oleh guru.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti hanya berdasarkan masalah yang diteliti, atau permasalahan yang dialami oleh siswa kelas V di SD Negeri 1 Denbantas, sehingga dari sekolah lain belum tentu dapat merealisasikan produk ini.
2. Produk ini hanya diperuntukan untuk siswa – siswi yang berada di SD Negeri 1 Denbantas sesuai dengan karakteristik dari sekolah tersebut.
3. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat dibantu oleh perangkat keras seperti komputer dan laptop.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah yang terdapat dalam penelitian tersebut, maka peneliti perlu memberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses atau usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis produk seperti materi, media, fasilitas, dan yang lainnya yang sebelumnya sudah ada. Sesuai dengan kebutuhan pendidikan setiap tahunnya.

2. Multimedia interaktif merupakan gabungan antara teks, gambar, audio, grafis dan juga animasi yang sudah terintegrasi dan sudah dikemas menjadi sebuah file digital, dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan kembali bahwa multimedia interaktif adalah sebuah tampilan dari multimedia yang telah dirancang agar tampilannya tersebut bisa memenuhi fungsinya yaitu dapat menginformasikan suatu pesan dan mempunyai interaksi ke penggunanya.
3. Model *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dan mempunyai kemampuan yang berbeda, untuk menyelesaikan tugasnya. Di setiap masing – masing kelompok harus saling berdiskusi, dan saling membantu untuk memahami materi yang diberikan. Keberhasilan dari kelompok tersebut dibuktikan dari kuatnya kerja sama yang dilakukan.

