

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini berkembang dengan sangat cepat. Masyarakat mendapatkan informasi dengan cepat melalui teknologi. Teknologi yang berkembang telah memberikan dampak yang luar biasa di berbagai bidang kehidupan terutama dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Pembukaan UUD 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-undang No. 20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan sangat berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Mutu pembelajaran erat kaitannya dengan guru dan siswa, yang didalamnya terdapat komponen lainnya seperti manajemen sekolah, orang tua, lingkungan sekolah.

Kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran. Pendidik pada saat ini diharapkan mampu mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus mampu menarik perhatian siswa dalam belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam

belajar. Hamalik (dalam Arsad, 2011) menyatakan pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Widjayanti, dkk (2019) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis TIK dapat meningkatkan sikap positif siswa dan memudahkan siswa dalam pemahaman materi. Salah satu media pembelajaran berbasis TIK yang dapat menarik minat siswa adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah perpaduan media berupa gambar, teks, suara, animasi, dan video interaksi yang dikemas menjadi file digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan (Arsyad dan Fatmawati, 2018). Multimedia interaktif akan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, meskipun ajakan bersifat maya. Dalam multimedia interaktif, terjadi komunikasi dua arah yaitu antara peserta didik dengan narator dalam teks yang disajikan. Multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan multimedia interaktif menjadikan guru sebagai fasilitator, pembelajaran akan berpusat pada siswa Daryanto, 2016:42 (dalam Putri, 2017). Dapat disimpulkan multimedia adalah perpaduan antara berbagai media yang dapat mengaktifkan/mengajak siswa untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran.

Multimedia dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Arsyad dan Fatmawati (2018) menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Akbarini, dkk (2018) juga menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, Penelitian yang dilakukan oleh Istiqbal (2017)

menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Keuntungan menggunakan multimedia dibandingkan dengan media lain adalah memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, interaktivitas yang tinggi, meningkatkan tingkat ingatan, secara lebih efisien dan efektif. Penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu untuk belajar lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Muhammadiyah Singaraja yaitu Nengah Imam Mahdi S.Pd, pada hari senin 11 Juli 2022 pukul 08.00 Wita, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pembelajaran tematik muatan IPS kelas IV yaitu nilai rata-rata siswa 68 sedangkan nilai kriteria ketuntasan siswa (KKM) 70 hal ini menandakan hasil belajar siswa rendah, dan kurang minatnya siswa, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media masih sangat konvensional seperti papan tulis dan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka solusi yang dapat ditawarkan adalah penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia diterapkan karena media ini dapat memfasilitasi siswa yang memiliki gaya belajar audio dan

visual. Selain itu multimedia ini juga bersifat interaktif sehingga memudahkan siswa belajar mandiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan banyak metode ceramah;
2. Kurang minatnya siswa dalam pembelajaran Tematik;
3. Kurang mendukungnya media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran.
4. Keberagaman karakteristik gaya belajar siswa, sehingga menyulitkan guru dalam menyajikan materi;

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di kemukakan di atas, peneliti membatasi permasalahan dalam pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPS. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang memfasilitasi siswa belajar IPS di kelas IV SD Muhammadiyah Singaraja, sehingga peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk pelajaran Tematik muatan IPS pada topic keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah yang akan penulis bahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS kelas IV SD Muhammadiyah Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2022/20223?
2. Bagaimanakah validitas multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS kelas IV SD Muhammadiyah Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2022/20223?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan multimedia dalam mata pelajaran Tematik ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS kelas IV SD Muhammadiyah Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2022/20223.
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS kelas IV SD Muhammadiyah Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2022/20223.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis dari penelitian akan menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan digunakan media pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran Tematik, diharapkan mampu belajar lebih bervariasi, menarik, dan memberikan waktu tambahan bagi siswa untuk belajar karena dapat digunakan dan dipelajari diluar jam pelajaran sekolah. Materi pelajaran akan lebih baik bermakna bagi siswa sehingga diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri.

2) Bagi Guru

Memudahkan guru dalam melaksanakan pelajaran dan dapat mewujudkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, menarik, karena merangsang peserta untuk belajar lebih mandiri dan interaktif.

3) Bagi Kepala Sekolah

Bagi Kepala Sekolah, hasil positifnya ini diharapkan memberikan informasi yang berguna untuk pengetahuan pengelolaan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajara.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan dapat dijadikan refrensi tambahan bagi peneliti lain dalam mengembangkan multimedia yang lebih inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk adalah uraian yang terperinci mengenai persyaratan kinerja (*performance*). Dalam pengembangan ini, adapun spesifikasi produk pengembangan yaitu:

1. Nama Produk Penelitian

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Muatan IPS Kelas IV Semester ganjil di SD Muhammadiyah Singaraja Tahun Pelajaran 2022/2023”

2. Konten Produk Penelitian

Dalam pembuatan produk media pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif terdapat menu utama yang terdiri dari KI, KD dan indikator, petunjuk penggunaan media dan petunjuk belajar, materi, evaluasi, profil pengembangan dan tombol keluar dari program.

3. Kelebihan Produk Penelitian

Kelebihan dalam produk multimedia pembelajaran interaktif ini adalah materi dalam multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan ini dipadukan dengan animasi-animasi, video, audio dan gambar yang nantinya dapat mengalihkan perhatian siswa dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

4. *Software* Produk Penelitian

Pembuatan produk ini menggunakan *Software Microsoft Word*, juga di bantu *Software seperti adobe photoshop, corel draw*, dan *Microsoft Power point*.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Guru yang mengampu mata pelajaran sudah mampu mengoperasikan komputer.

2. Sekolah mampu menyediakan sarana LCD untuk pembelajaran yang memanfaatkan multimedia Interaktif.

1.8.2 Keterbatasan pengembangan

1. Pengembang multimedia interaktif dalam pelajaran Tematik ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD Muhammadiyah Singaraja, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntuka bagi siswa SD Muhammadiyah Singaraja.
2. Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa multimedia interaktif yang digunakan untuk mengatasi permasalahan guru dalam menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Singaraja.

1.9 Definisi Istilah

1. Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara
2. Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk menyampaikan pembelajaran dengan baik sehingga dapat di terima oleh siswa.
3. Multimedia merupakan media penyampai informasi sehingga informasi dapat tersaji dengan menarik, sehingga siswa menerima informasi tersebut dengan baik.