

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, 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 Masalah Penelitian

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini berkembang begitu pesat. Perkembangan yang begitu pesat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan terutama pada bidang Pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi ini diikuti dengan munculnya berbagai peralatan seperti *smartphone*, komputer, laptop, dan peralatan teknologi lainnya. Peralatan tersebut telah banyak dimanfaatkan oleh para praktisi pendidikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi juga menjadi salah satu faktor dalam pengembangan kurikulum yang berlaku pada saat ini yaitu Kurikulum 2013. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan salah satu bentuk pembenahan pendidikan di Indonesia dengan tujuan untuk dapat mengimbangi arus globalisasi (Octaviani, 2017). Salah satu pembelajaran yang telah diterapkan di sekolah dasar yang merupakan gagasan dari kurikulum 2013 yaitu Tematik. Menurut Ananda dan Fadhilaturrehmi (2018) tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen pada mata pelajaran dan dikemas menjadi satu kesatuan dalam satu tema pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dalam mengikuti proses

pembelajaran lebih ditekankan pada pembelajaran tematik, sehingga akan memberikan pengalaman langsung dan melatih siswa untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Prastowo, 2019).

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam dunia pendidikan, sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sangat dibutuhkan agar dapat bersaing secara profesional. Perlu adanya usaha dalam menyiapkan sumber daya manusia yang unggul, mampu menguasai, memanfaatkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Pendidikan merupakan elemen utama yang berperan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan pada dasarnya memiliki peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, karena melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) akan mudah diserap. Proses pendidikan melibatkan beberapa komponen pembelajaran agar dapat tercapainya dari tujuan pembelajaran itu sendiri, diantaranya guru, siswa, media, metode, sarana/prasarana, tujuan, dan materi pendidikan (Suryani dan Agung, 2012:39).

Guru merupakan komponen utama yang memiliki peran sentral dalam mensukseskan pendidikan (Susanto, 2017). Proses pembelajaran siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas yang dimiliki oleh guru. Peran guru dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi setiap siswa masih dibutuhkan dalam membentuk karakter dan memenuhi tuntutan hidup di jaman *millennial*. Perkembangan IPTEK yang begitu cepat menuntut guru untuk mampu berinovasi dalam proses pembelajaran dan meninggalkan cara lama untuk

menuju ke cara baru yang lebih *modern* dan inovatif dalam kegiatan mengajar, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, memotivasi, dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas serta menciptakan lulusan yang berkompentensi dan berdaya saing tinggi (Sole dan Anggraeni, 2018).

Namun berbeda dengan kenyataan yang terjadi di lapangan, bahwa saat ini masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran secara konvensional, dimana metode ceramah dan tanya jawab masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga hal tersebut dapat berdampak terhadap rendahnya motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil observasi lapangan yang telah peneliti lakukan selama kegiatan PPL-*Real* TP pada semester ganjil tahun akademik 2018/2019 di SD Negeri 1 Paket Agung. Dari hasil observasi tersebut diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang ada masih bersifat konvensional atau yang dikenal dengan *Teacher Center Learning* (TCL). Dimana dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi model lain. Hal ini menjadikan pembelajaran bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan kejenuhan dan menurunkan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu dalam proses pembelajaran, guru terlihat jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif, dimana media yang digunakan hanya sebatas buku paket, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), dan media-media konvensional yang kurang efektif untuk mendukung materi.

Hasil lain yang ditemukan selama kegiatan observasi adalah keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dikatakan masih rendah, hal ini dilihat dari 31 siswa, yang aktif mengikuti pembelajaran hanya 1 sampai 7 orang saja. Jadi

jika di persentasekan maka dari 100% siswa yang mengikuti pembelajaran, yang aktif hanya 22,58% saja. Selain itu diperoleh informasi bahwa SD Negeri 1 Paket Agung memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai dengan kondisi baik untuk mendukung proses pembelajaran, seperti 6 unit LCD (*Liquid Crystal Display*) proyektor, 6 unit *speaker*, kepemilikan laptop oleh masing-masing guru, dan sumber kelistrikan yang memadai. Namun fasilitas-fasilitas tersebut belum optimal dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran.

Hasil observasi tersebut didukung juga dengan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung pada tanggal 16 Januari 2020. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa kendala utama yang dihadapi oleh guru dalam mengajar adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung materi pada pembelajaran tematik. Selain itu, konsep materi pada pembelajaran tematik sulit dipahami oleh siswa karena sifat materinya yang cenderung astrak. Informasi lain yang diperoleh yaitu rata-rata hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik dengan jumlah siswa 31 orang dilihat dari nilai ulangan tengah semester (UTS) tahun pelajaran 2019/2020 adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1
Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung
(Sumber: SD Negeri 1 Paket Agung)

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata	KKM	Jumlah Siswa dibawah KKM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Bahasa Indonesia	73,06	70,00	9
2	IPS	67,97	70,00	18
3	SBdP	72,61	70,00	9
4	IPA	68,35	71,00	19
5	PPKn	75,00	70,00	10

Berdasarkan data diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar siswa terutama pada muatan IPS dan IPA masih belum optimal atau masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Wawancara juga dilakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung yang disertai dengan penyebaran angket analisis karakteristik siswa. Berdasarkan hasil analisis data dari angket karakteristik siswa diperoleh informasi bahwa 80,64% siswa atau 25 dari 31 orang siswa lebih senang belajar menggunakan media audio visual daripada menggunakan media cetak (LKS, modul, dll), 77,41% siswa atau 24 dari 31 orang siswa lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran, 67,74% atau 21 dari 31 orang siswa merasa bosan jika kegiatan belajar tidak menggunakan media pembelajaran, dan 83,87% siswa atau 26 dari 31 orang siswa lebih terbantu memahami materi setelah guru menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu untuk diperhatikan agar pembelajaran tematik bagi siswa menjadi lebih menyenangkan dan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.

Adanya kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan, jika tidak ditindaklanjuti dikhawatirkan akan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar, motivasi, serta minat belajar siswa itu sendiri. Salah satu alternatif untuk mengurangi pola pembelajaran *teacher centered* dan pengoptimalan dalam pemanfaatan sarana teknologi yang tersedia, serta menyesuaikan keberlangsungan proses pembelajaran di kelas dengan perkembangan IPTEK saat ini yaitu memfasilitasi proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang berbasis ICT. Melihat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang merambah ke dalam dunia pendidikan, memungkinkan pengembangan bahan ajar dengan

teknologi berbasis komputer berupa multimedia pembelajaran interaktif sebagai media dalam pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian pesan pembelajaran. Menurut Ivers dan Barron (dalam Sudarma, dkk, 2015:65) multimedia interaktif merupakan sebuah program yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, video serta animasi secara keseluruhan yang terpadu. Melalui gabungan dari komponen-komponen tersebut, maka multimedia interaktif cocok digunakan untuk menampilkan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Karena dalam multimedia pembelajaran interaktif materi pembelajaran akan disampaikan melalui visualisasi statis maupun visualisasi dinamis (animasi), sehingga hal ini akan menghindari terjadinya verbalisasi yang berlebihan dalam proses pembelajaran (Maria, dkk, 2019). Menurut Suartama (2016) penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif dan eksperimental, pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta memandu siswa untuk belajar lebih baik. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif dapat mengakomodasi siswa yang memiliki gaya belajar tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Surjono, 2017).

Proses pembelajaran yang didukung dengan penggunaan multimedia interaktif dapat memberikan rangsangan atau stimulus dalam belajar. Perubahan suasana dalam proses pembelajaran seperti pengadaan animasi gambar atau gerak yang menarik dan mengarah pada pembelajaran, dapat dijadikan sebagai alternatif

untuk membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mendalami pembelajaran tersebut. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian dari Kuncahyono dan Sudarmiatin (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa yang berujung pada peningkatan hasil belajar serta dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmadtullah, dkk (2018) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam belajar, dan efektif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Widyatmojo dan Muhtadi (2017) menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran efektif untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma, dkk (2018) juga menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, tentu saja memperkuat bahwa multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran dan memiliki kemungkinan yang baik pula untuk dikembangkan lebih lanjut dengan subjek penelitian yang berbeda.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran tanpa dibantu dengan model pembelajaran yang tepat tentu tidak akan maksimal hasilnya, karena hal tersebut akan sekedar membuat siswa tertarik saja (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 (*Contextual Teaching and Learning*). Kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada pendekatan kontekstual akan membuat siswa senantiasa diajak kedalam lingkungan sehari-hari, karena pengetahuan siswa terbentuk melalui pengetahuan dasar yang sudah dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Komalasari (2017:7) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata. Sejalan dengan pendapat tersebut, Hobri, dkk (2018) juga menyatakan bahwa *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengkaitkan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi kehidupannya. Hal ini tentu saja dapat membantu siswa dalam menemukan dan menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, sehingga dapat mendorong siswa dalam menerapkan apa yang dipelajari pada kehidupan mereka. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan kontekstual pada proses pembelajaran dapat mengarahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan menghubungkannya pada kehidupan sehari-hari yang didukung dengan pengamatan visual dari multimedia (Andrianingrum dan Suparman, 2019).

Mengacu pada pemaparan tersebut, maka dipandang sangat perlu dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan

CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD N 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar siswa pada beberapa muatan pembelajaran tematik belum optimal;
2. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional (didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi model lain);
3. Kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung materi pada pembelajaran tematik.
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar kurang inovatif, yaitu hanya sebatas buku paket, LKPD, dan media-media konvensional yang kurang efektif untuk mendukung materi;
5. Rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran;
6. Belum optimalnya penggunaan sarana dan prasarana yang tersedia seperti LCD proyektor, laptop dan *speaker* dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang telah ditemukan, sehingga perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang diidentifikasi. Batasan masalah pada penelitian ini adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung materi pada pembelajaran tematik, sehingga pada penelitian ini

dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) pada pembelajaran tematik siswa kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditentukan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) pada pembelajaran tematik siswa kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah validitas multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) pada pembelajaran tematik siswa kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung tahun pelajaran 2019/2020, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) pada pembelajaran tematik siswa kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung tahun pelajaran 2019/2020;
2. Untuk menguji validitas multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) pada pembelajaran tematik siswa kelas

IV di SD Negeri 1 Paket Agung tahun pelajaran 2019/2020, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil;

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa sumbangan pemikiran mengenai penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris sebagai kontribusi pada kajian keilmuan tentang media pembelajaran (multimedia) yang digunakan pada pembelajaran tematik, dan dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai multimedia pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami pelajaran, membangkitkan motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan guru tidak hanya menggunakan buku paket dan LKPD saja dalam mengajar.

- c. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajara.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif yang berisikan pesan-pesan pembelajaran tentang materi pada pembelajaran tematik kelas IV SD. Pesan yang terkandung dalam produk ini disajikan menggunakan teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dikemas dalam bentuk *compact disc* (CD). Dalam produk multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat 5 menu utama yang terdiri dari garis besar isi media (GBIM), yaitu petunjuk penggunaan media, pemetaan kompetensi (KD, indikator, dan tujuan), materi, evaluasi, dan profil pengembang. Setiap halaman yang ditampilkan dalam produk ini dilengkapi dengan beberapa tombol navigasi yang dapat digunakan untuk mengoprasikan atau mengontrol media secara penuh, seperti tombol *home* untuk menuju ke halaman awal/utama media, tombol *next* untuk menuju kehalaman berikutnya, tombol *back* untuk menuju kehalaman sebelumnya, dan tombol *exit* untuk menutup program. Produk multimedia pembelajaran interaktif ini dekembangkan dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3* sebagai *software* utama, dan dibantu dengan beberapa aplikasi/*software* lainnya seperti *Adobe Flash Professional*, *Adobe Photoshop*,

Adobe Premiere, *Coreldraw*, dan *Adobe Audition* untuk mendesain gambar, membuat animasi, mengedit video dan mengedit audio.

Multimedia Pembelajaran Interaktif ini dapat berjalan pada komputer dengan spesifikasi minimal:

- a. Menggunakan sistem operasi atau *operating system* (OS) minimal *Windows 7* sampai dengan yang terbaru.
- b. Menggunakan minimal *Processor Intel Pentium III 600 MHz* sampai yang terbaru.
- c. Menggunakan RAM minimal 2 GB.
- d. Memiliki *Optical Hardware* untuk *compact disk* (CD).

Adapun kelebihan yang dimiliki produk multimedia pembelajaran interaktif ini dibandingkan dengan produk lain adalah:

1. Produk multimedia pembelajaran interaktif ini bersifat fleksibel, karena dapat digunakan dimana saja, baik di sekolah maupun di rumah;
2. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran;
3. Dengan dilengkapi tombol navigasi didalamnya, maka pengguna dapat mengatur atau mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan;
4. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional;
5. Produk multimedia pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan kualitas dalam penyampaian pesan pembelajaran;

6. Produk multimedia pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan soal-soal latihan sebagai evaluasi dari materi yang disajikan.
7. Produk multimedia pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan umpan balik yang memberikan penguatan positif maupun negatif terhadap hasil evaluasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan mencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat tersampaikan secara efektif dan efisien (Sudatha dan Tegeh, 2015). Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran saat ini adalah multimedia pembelajaran interaktif. Menurut *Philips* (dalam Ahmadi, dkk, 2017:129) multimedia interaktif dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda, karena didalam multimedia interaktif terdapat informasi berupa teks, gambar, grafik, suara, video, dan animasi. Selain itu multimedia interaktif berpotensi dapat membangkitkan motivasi, daya tarik serta meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk dikembangkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif sebagai salah satu alternatif sumber belajar untuk membantu proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membantu guru dalam memvisualisasikan materi yang sulit untuk dijelaskan secara verbal.
2. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat mempermudah siswa dalam belajar tematik.
3. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya berupa multimedia pembelajaran interaktif, serta evaluasi yang dilakukan hanya pada evaluasi formatif/validasi.
2. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung, sehingga produk yang dihasilkan hanya diperuntukan bagi siswa kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung saja.
3. Produk yang dikembangkan hanya dapat digunakan dengan bantuan laptop atau komputer.
4. Distribusi hanya terbatas pada guru wali kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung. CD Multimedia interaktif tidak diberikan pada seluruh siswa karena keterbatasan biaya.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman dan menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu

adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel-variabel dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Multimedia merupakan sebuah program yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, video serta animasi secara keseluruhan yang terpadu (Ivers dan Barron (dalam Sudarma, dkk, 2015).
2. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara teks, gambar, audio, video, dan animasi secara terpadu dan sinergis dengan menggunakan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya yang memungkinkan pengguna/*user* dapat secara aktif berinteraksi dengan media (Surjono, 2017).
3. *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak atau *software* pembuat media presentasi. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang sama dengan aplikasi-aplikasi presentasi lainnya. *Software* ini memiliki kelebihan yang dapat menghasilkan presentasi lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character*, dan lain-lain yang mudah digunakan.
4. Pendekatan Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata (Komalasari, 2017).
5. Tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen pada mata pelajaran dan dikemas menjadi satu kesatuan dalam satu tema pembelajaran (Trianto, 2011).