

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena dilakukan sepanjang hayat untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi bangsa dan negara. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan segala bidang, termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat dan memunculkan tuntutan baru dalam segala aspek kehidupan.

Dalam pelaksanaan pendidikan, kurikulum merupakan komponen utama untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Semua kegiatan pembelajaran yang diberikan untuk siswa pada dasarnya suatu pengalaman belajar dalam penerapan kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, suatu kurikulum dianggap jembatan yang sangat penting untuk mencapai titik akhir dari suatu perjalanan untuk memperoleh pengetahuan. Pernyataan tersebut sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Saat ini ditingkat sekolah dasar, telah diberlakukan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Priyatni, 2014:94). Perubahan kurikulum 2006 ke kurikulum 2013 merupakan hal yang mutlak terjadi dimana pun tempatnya. Maka dari itu, dalam suatu sistem pendidikan, kurikulum harus memiliki karakter dinamis dan bisa dilakukan perubahan dan pengembangan agar dapat mengikuti perkembangan dan tantangan zaman.

Kurikulum 2013 ini telah dikembangkan dan diimplementasikan secara sistematis dan terarah dengan orientasi dan tujuan perubahan yang jelas. Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan terjadinya (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Adapun tujuannya untuk mempersiapkan Indonesia agar memiliki kemampuan hidup secara pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Salah satu implikasi yang paling menonjol diterapkannya kurikulum 2013, di jenjang sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (SD/MI), yaitu penggunaan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik juga disebut pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik merupakan proses yang berkaitan dengan perkembangan berpikir dan belajar.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, salah satu tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut yaitu mengembangkan potensi diri melalui

pembelajaran. Proses dalam pembelajaran tentu tidak terlepas dari proses belajar. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri orang dari ia lahir sampai akhir hayatnya (Kuswanto dan Ferri, 2018:15). Proses belajar dapat terjadi dimana saja. Ini bisa dibuktikan dengan berubahnya tingkah laku seseorang yang terjadi pada tingkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane dan Muhammad, 2017:337).

Kegiatan belajar dan pembelajaran akan sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Keberhasilan belajar akan dicapai jika siswa mampu memiliki pemahaman konsep yang telah diajarkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses dalam berinteraksi antara siswa, guru dan sumber belajar di sekolah (Ningsih dan Ni Wayan, 2020). Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu menginspirasi peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan guru, antar peserta didik maupun dengan sumber belajar lainnya (Tegeh dan Jampel, 2017: 127).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seorang guru untuk semakin terampil dalam mengembangkan inovasi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus beralih menggunakan media digital, salah satu diantaranya multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran. Penggunaan

multimedia dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Warsita (2008) mendefinisikan multimedia pembelajaran interaktif sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyampaikan pesan pembelajaran tertentu (Kuswanto dan Yosita, 2017:60). Multimedia pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena multimedia menggabungkan beberapa unsur seperti teks, gambar dan video sehingga proses pembelajaran dapat lebih menarik.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Ni Nyoman Trimujiharti, S.Pd guru kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru pada hari Selasa, 28 Januari 2020 pukul 09.00 Wita, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran ditemukan hambatan dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Guru masih jarang menggunakan komputer sebagai sarana belajar atau media pembelajaran. Guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Selama wawancara juga dilakukan penyebaran angket kepada siswa guna mengetahui cara belajar mereka. Dari angket tanggapan siswa kelas V terdapat hasil bahwa mereka lebih tertarik menggunakan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penyebaran angket dan wawancara yang sudah dilakukan terhadap proses pembelajaran tematik, diketahui para siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran yang sesuai. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Dilihat dari pengamatan fasilitas yang dimiliki SD Negeri 1 Kampung Baru memiliki LCD, laptop dan alat pendukung

lainnya cukup memadai. Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam dunia pendidikan, maka solusi efektif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan multimedia pembelajaran sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran tematik sangat diperlukan. Melalui media ini diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk belajar, media pembelajaran juga dapat diselipkan atau dihubungkan dengan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik, sehingga mereka memiliki nilai dan karakter pada dirinya serta mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasional, produktif dan kreatif.

Penanaman nilai karakter pada siswa harus melalui contoh dan keteladanan. Dalam penerapan nilai karakter pada siswa, harus dengan cara pelan-pelan dan bertahap. Dari sekian siswa yang ada disekolah tidak mungkin sekaligus dapat berubah sikap, ada tahapan dan pola tertentu yang perlu dilakukan sehingga perubahan dapat terjadi dari waktu ke waktu. Untuk itu, salah satu penerapan pendidikan karakter disekolah yaitu dalam proses pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis daripada model pembelajaran terpadu. Istilah tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk

mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Iasha, 2018:18).

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memerhatikan dan menyesuaikan pemberian konsep sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak didik. Dikatakan bermakna karena pengajaran terpadu, anak akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari itu melalui pengamatan langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang mereka pahami.

Pengajaran tematik perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Pengajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum. Pembelajaran tematik memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik untuk lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik merupakan gabungan antara berbagai bidang kajian, misalnya dibidang IPA, matematika, IPS dan lainnya, maka dalam pelaksanaannya tidak lagi terpisah-pisah melainkan menjadi satu kesatuan (*holistic*) dan keterpaduan (*integralistic*). Hal ini memberikan implikasi terhadap guru yang mengajar di kelas. Pembelajaran tematik yang tidak sederhana dan

cenderung kompleks menuntut kreatifitas guru yang tinggi dalam menyiapkan kegiatan belajar bagi anak didik. Sehingga dalam pembelajaran tematik beban guru menjadi lebih berat dan lebih banyak dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Multimedia merupakan komponen strategi pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh pebelajar dan bagaimana peranan multimedia dalam merangsang kegiatan belajar. Multimedia pembelajaran memanfaatkan fleksibilitas komputer untuk memecahkan masalah-masalah belajar. Sebagaimana kebanyakan sistem mengajar, komputer dapat digunakan sebagai alat mengajar untuk memberi penguatan belajar awal, merangsang dan memotivasi belajar, atau untuk berbagai jenis kemungkinan lainnya. Multimedia pembelajaran merupakan komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran (Sudatha, 2015:21).

Multimedia pembelajaran memberi manfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Philips (1997) menyatakan bahwa "*Instructional Multi Media (IMM) has the potential to accomodate people with different learning style*". Artinya bahwa multimedia interaktif dapat mengakomodasikan cara belajar yang berbeda-beda (Sudatha, 2015:21).

Multimedia pembelajaran merupakan lingkungan belajar berbasis komputer yang memanfaatkan fleksibilitas komputer untuk memecahkan masalah-masalah belajar. Banyak manfaat yang diperoleh dari fleksibilitas komputer karena dapat memasukkan video, audio, elemen-elemen grafis, bentuk-bentuk tampilan dan proses pembelajaran.

Saat ini, multimedia telah tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat seiring kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang berbasis pada komputer. Pada era saat ini, penekanan pembelajaran adalah bagaimana pembelajar bisa belajar dengan optimal sesuai dengan caranya sendiri, sehingga penciptaan lingkungan belajar adaptif dan *self regulated* menjadi wacana pembelajaran saat ini. Pengembangan multimedia pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dilakukan.

Multimedia merupakan salah satu solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Multimedia pembelajaran berbasis pendidikan karakter merupakan media yang menggunakan *powerpoint* dalam pembuatan media pembelajaran. Media merupakan alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran, yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran sebagai sarana pendukung bagi siswa dan guru untuk meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian multimedia pembelajaran akan membantu siswa dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak dan prosedural menjadi konkret serta disajikan secara utuh kepada peserta didik melalui konsep belajar tuntas. Dari paparan tersebut, maka penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020”**.

I.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode mengajar yang guru lakukan di kelas seperti demonstrasi, percobaan, ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa mudah lupa karena tidak mungkin mengingat semua apa yang disampaikan oleh guru.
2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat mengajar di kelas, sehingga siswa kurang termotivasi untuk pembelajaran di kelas.
3. Sumber belajar untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru masih kurang efektif.

I.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Dari penelitian di atas, peneliti melakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah mencakup masalah-masalah yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Dalam penelitian ini, menitikberatkan pada permasalahan bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tematik. Oleh sebab itu, dibatasi hanya berkaitan dengan multimedia pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran tematik. Multimedia pembelajaran berbasis pendidikan karakter dipilih memungkinkan siswa belajar lebih optimal melalui media pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020?

2. Bagaimanakah validitas multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 2 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Mengetahui validitas pengembangan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 2 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan nantinya adalah berupa multimedia pembelajaran yang berbasis pendidikan karakter. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020”. Dalam penelitian ini produk akan disimpan dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dan diberikan kepada sekolah sebagai media pembelajaran untuk kelas V.

2. Konten Produk

Dalam media pembelajaran ini terdapat menu utama yang terdiri dari KD, petunjuk penggunaan media dan petunjuk belajar, materi, evaluasi, profil pengembang.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan multimedia pembelajaran ini adalah penyajian konten dalam multimedia yang disiapkan beberapa pendidikan karakter didalamnya. Penyisipan nilai pendidikan karakter ini dilakukan dengan memberikan pengetahuan awal tentang nilai pendidikan karakter berhubungan dengan nilai pendidikan karakter yang akan diselipkan pada konten media.

Media pembelajaran ini nantinya digunakan untuk membantu guru dalam mempresentasikan materi pembelajaran tematik kelas V, agar siswa termotivasi dan tertarik belajar dengan memberikan teks, gambar dan video kedalam multimedia pembelajaran sehingga materi yang ingin disampaikan dapat dimengerti dengan baik oleh siswa.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Dalam Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas V adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang pengembangan produk-produk pembelajaran khususnya multimedia pembelajaran. Implementasi multimedia didasarkan pada pentingnya peran media dalam pembelajaran. Hasil implementasi, diharapkan dapat memberikan solusi tentang pemecahan masalah khususnya pada mata pelajaran Tematik. Pemanfaatan multimedia pembelajaran mampu memecahkan masalah hasil belajar siswa.

Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan multimedia pembelajaran dapat dijadikan landasan melakukan sebuah inovasi dalam pendidikan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi sekolah terkait dengan penerapan multimedia pembelajaran untuk pembelajaran sekolah.

a. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran kelas V semester genap tahun pelajaran 2019/2020 di SD Negeri 1 Kampung Baru.

b. Bagi Guru

Untuk memudahkan dalam menyiapkan materi mata pelajaran Tematik dan mengembangkan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam penggunaan multimedia pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat menambah koleksi media pembelajaran tentang pembelajaran tematik di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat proses pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan wawasan dan pengalaman dalam mempersiapkan calon pendidik dalam proses pembuatan multimedia pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian sejenis, sehingga dapat mengembangkan hasil penelitian menjadi maksimal.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- 1) Asumsi pengembangan multimedia pembelajaran berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran tematik ini dikembangkan sebagai media dalam mendukung pembelajaran tematik untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer/laptop dan fasilitas sekolah yang memadai dianggap telah mendukung dalam pengembangan media pembelajaran ini.

2. Keterbatasan pengembang

- 1) Pengembangan multimedia pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD Negeri 1 Kampung Baru, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi SD Negeri 1 Kampung Baru.
- 2) Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis pendidikan karakter hanya melingkupi nilai-nilai pendidikan karakter seperti: nilai religius, nilai disiplin, nilai rasa ingin tahu, nilai gemar membaca, nilai mandiri, nilai jujur, nilai kerja keras, nilai peduli lingkungan dan nilai bersahabat/komunikatif.

- 3) Multimedia pembelajaran ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu hanya untuk SD Negeri 1 Kampung Baru kelas V, karena keterbatasan waktu dan biaya sehingga multimedia pembelajaran ini tidak diperbanyak dan disebarluaskan ke seluruh sekolah.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada, maka diberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, sebagai berikut:

1. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena dilakukan sepanjang hayat untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi bangsa dan negara.
2. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.
3. Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat.
4. Pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.
5. Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik.

6. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memerhatikan dan menyesuaikan pemberian konsep sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
7. Multimedia pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena multimedia menggabungkan beberapa unsur seperti teks, gambar dan video sehingga proses pembelajaran dapat lebih menarik.

