

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh tanggung jawab. Untuk dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai sehingga mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Pendidikan dilakukan melalui proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi pada diri manusia secara optimal baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional, pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan dengan memperbaiki tantangan sistem pendidikan dengan pemberlakuan kurikulum 2013.

Penerapan Kurikulum 2013 diwujudkan dalam model pembelajaran tematik integratif. Diantaranya yaitu pengembangan dan perbaikan standar kelulusan, pengembangan standar isi, perbaikan standar proses pendidikan, pengembangan sarana dan prasarana, perbaikan standar pengelolaan, standar pembiayaan, standar penilaian peningkatan standar pendidik, tenaga kependidikan dan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan aktivitas dan proses yang sistematis terdiri dari beberapa komponen yaitu: guru, kurikulum, anak didik, fasilitas dan administrasi. Masing-masing komponen tidak bersifat parsial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan secara teratur, saling bergantung, komplementer dan

berkesinambungan. Untuk itu diperlukan rancangan dan pengolahan belajar yang baik dikembangkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran disekolah bertujuan membawa perubahan kepada peserta didik yang terjadi secara sistematis dan terprogram untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses pembelajaran guru dituntut harus mampu memotivasi siswa, menggunakan beragam model, dan media pembelajaran untuk membantu siswa mengkonstruksi materi pelajaran dan sebagai pengelola pengajaran, seorang guru juga harus mampu mengelolah seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) pada pembelajaran tematik yang dapat digambarkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi dan informasi mengharuskan adanya upaya perubahan dan pemanfaatan teknologi belajar sehingga proses pembelajaran lebih interaktif. Guru dituntut mampu menggunakan instrumen-instrumen yang disediakan oleh sekolah dalam rangka mempercepat proses transformasi pengetahuan kepada para siswa.

Salah satu aspek yang menunjang kurikulum 2013 yang penting dalam proses pendidikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting. Pada proses pembelajaran pada kurikulum 2013 juga menggunakan pendekatan saintifik. Untuk memudahkan hal tersebut perlu didukung dengan media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran atau penyampaian pesan kepada peserta didik agar menjadi

warga negara yang baik. Media pembelajaran harus menarik dan dapat membuat siswa interaktif, agar siswa dapat belajar secara menyenangkan sehingga membentuk suasana belajar yang nyaman dan kondusif; untuk itu diperlukan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran di kelas pada pembelajaran tematik.

Bough (dalam Arsyad, 2004:13) menjelaskan bahwa “pada manusia yang normal proses belajar mengajar terjadi paling banyak lewat indra penglihatan (mata) 90%, kemudian indera pendengar (telinga) 5 % dan sisanya terbagi dalam ketiga indra yang lain, yaitu indra pengecap (lidah), pembau (hidung), dan peraba (kulit)”. Untuk menunjukkan keberhasilan belajar siswa, maka hendaknya tersedia media pembelajaran yang menarik. Sebab dengan tersedianya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, maka siswa lebih berpikir secara aktif dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Seiring dengan perkembangan zaman yang makin modern dan serba canggih. Hal demikian menuntut guru dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar interaktif.

Media pembelajaran berbentuk animasi dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam belajar, strategi yang termudah yang dapat menimbulkan umpan balik antara guru dengan siswa sehingga dalam proses belajar mengajar dapat menjadi efektif, interaktif dan menyenangkan

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang dilakukan di SDN 104258 Pematang Biara pada Senin, 2 Oktober 2017, diketahui bahwa masih banyak masalah-masalah yang dihadapi sekolah, guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), dimana guru hanya menggunakan media pembelajaran yang

tersedia di sekolah yang terbuat dari karton, gambar dan power poin, sehingga pembelajaran terasa monoton yang membuat siswa merasa bosan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran tersebut, pihak sekolah juga sudah menyediakan sarana dan prasarana yang berhubungan dengan laptop/komputer, proyektor agar menunjang keberhasilan belajar siswa namun permasalahannya guru belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang akibatnya media yang digunakan guru belum maksimal pada proses pembelajaran berlangsung.

Sekolah SDN 104258 Pematang Biara telah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran hanya saja sebagian guru masih belum dapat menerapkan pembelajaran dengan kurikulum 2013 yang menjadi acuan pada proses pembelajaran di SD tersebut. Dalam proses pembelajaran guru juga mengalami permasalahan terhadap peserta didik yaitu peserta didik belum mampu beradaptasi dalam pembelajaran tematik disebabkan pola pikir yang masih berkonsep pada mata pelajaran, sehingga guru kesulitan dalam mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran tematik untuk aktif.

Guru masih menggunakan pendekatan konvensional yang seharusnya untuk penerapan kurikulum 2013 guru setidaknya harus menerapkan pendekatan saintifik agar pada proses pembelajaran bukan lagi guru yang menjadi pusat belajar melainkan siswa yang menjadi lebih aktif dan memiliki daya pikir yang tajam. Dari permasalahan tersebut menimbulkan permasalahan pada siswa kurangnya motivasi dan keefektifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif media pembelajaran multimedia interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan

bahan pelajaran dimana guru pemeran utama menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan sumber pembelajaran dalam menunjuk tercapainya tujuan belajar. Munir (2013:113) mengemukakan bahwa “penggunaan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan melalui pola penyajian yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan”.

Pada media pembelajaran multimedia interaktif memiliki banyak aplikasi untuk menampilkan berbagai animasi dan simulasi. Multimedia interaktif mampu mengemas berbagai media mulai dari suara, gambar atau video menjadi kemasan yang lebih ringkas namun memiliki sisi interaktif yang cukup tinggi. Multimedia interaktif dikembangkan, didesain bertujuan agar mampu menarik perhatian peserta didik. Sehingga peserta didik merasa dirinya tidak belajar, melainkan bermain dan melakukan aktivitas yang menyenangkan. Hal ini yang dapat pengguna tertarik dan termotivasi untuk belajar, memberikan iklim efektif secara individual serta memberikan umpan balik.

Proses pembelajaran tidak akan efektif jika hanya menggunakan media pembelajaran tanpa menggunakan pendekatan terhadap siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada kurikulum 2013 diterapkan pendekatan saintifik yang dapat mengatasi masalah di atas. Pendekatan saintifik ini terdiri dari kegiatan observasi atau mengamati, dimana siswa /peserta didik dapat mengamati sebuah media yang ditampilkan oleh guru berupa video, gambar dan lain. Kegiatan kedua yaitu menanya pada kegiatan ini siswa boleh menanyakan apa saja yang telah diamati. Kegiatan ketiga yaitu menalar, mencoba dan kegiatan terakhir yaitu mengkomunikasikan. Proses ini merupakan upaya yang digunakan

untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan dan membuat siswa menjadi lebih aktif, berpikir tajam dan percaya diri.

Berdasarkan kendala di atas pentingnya media dalam memberikan materi pelajaran. Dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adode Flash CS6* dengan pendekatan saintifik merupakan salah satu media pembelajaran dan pendekatan yang digunakan oleh guru untuk membuat daya tarik siswa pada proses pembelajaran berlangsung serta membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang membuat siswa merasa senang dan tidak merasa bosan, media animasi ini dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan minat belajar siswa serta menjadikan siswa lebih interaktif dan memahami konsep dalam materi. Pendekatan saintifik juga dapat meningkatkan siswa menjadi lebih aktif dan memiliki daya pikir lebih tajam serta termotivasi.

Hal tersebut di perkuat dengan adanya penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Yamasari (2010) “Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini tingkat kevalidan, kepraktisan serta efektifitas sangat berkualitas dan tercapai setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis ICT yang menunjukkan tingkat ketuntasan hingga $\geq 80\%$ dari seluruh subjek uji coba memenuhi ketuntasan belajar dan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan angket. Selanjutnya dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Novyarti (2014) diperoleh hasil bahwa “ media yang dikembangkan dapat dikatakan sangat efektif dalam proses pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media

pembelajaran menggunakan *adobe flash* dengan persentase 83,36% tingkat keefektifan siswa.

Pengembangan perangkat pembelajaran yang valid, efektif dan praktis diharapkan agar mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Suatu media pembelajaran dikatakan efektif menurut Nieveen (2007:26) menyatakan bahwa “ *Using the intervertion results in desired outcomes*”. Jadi keefektifan perangkat pembelajaran adalah penggunaan hasil-hasil intervensi untuk memperoleh hasil yang diinginkan.

Berdasarkan uraian, pendapat, serta data *pre research* di atas, maka penulis merasa perlu untuk melakukan suatu pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software adobe flash* pada media berbasis multimedia interaktif. Proses pengembangan media yang akan dilakukan mengikuti prosedur penelitian yang terstruktur. Maka penulis mengangkat sebuah judul penelitian: “*Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Berbasis Saintifik Tema Indahnya keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN 104258 Pematang Biara Deliserdang*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah yang terbuat dari karton, gambar dan power poin, sehingga proses pembelajaran terasa monoton dan bosan.
2. Media yang digunakan guru belum maksimal pada proses pembelajaran.

3. Sebagian guru masih belum dapat menerapkan pembelajaran dengan kurikulum 2013.
4. Peserta didik belum mampu beradaptasi dalam pembelajaran tematik
5. Guru kesulitan dalam mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran tematik untuk aktif.
6. Guru masih menggunakan pendekatan konvensional pada proses pembelajaran berlangsung
7. Kurangnya keefektifan siswa dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks, agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan penelitian. Maka penulis membatasi masalah pada “Pengembangan multimedia interaktif aplikasi *Adobe Flash CS6* pembelajaran berbasis saintifik pada tema indahny keragaman di Negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di Negeriku untuk meningkatkan keefektifan belajar pada siswa kelas IV-A SDN 104258 Pematang Biara T.A 2017/2018.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah tingkat kelayakan multimedia interaktif pembelajaran berbasis saintifik pada tema indahny keragaman di negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pada siswa kelas IV-A SDN 104258 Pematang Biara?

2. Bagaimanakah keefektifan multimedia interaktif pembelajaran berbasis saintifik pada tema indahny keragaman di negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pada siswa kelas IV-A SDN 104258 Pematang Biara?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia interaktif pembelajaran berbasis saintifik pada tema indahny keragaman di negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pada siswa kelas IV-A SDN 104258 Pematang Biara.
2. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif pembelajaran berbasis saintifik pada tema indahny keragaman di negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pada siswa kelas IV-A SDN 104258 Pematang Biara.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dari hasil penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dalam memajukan pendidikan khususnya pada pendidikan dasar dengan mengembangkan media pembelajaran khususnya pada subtema keragaman suku bangsa dan agamaku di SDN 104258 Pematang Biara

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif dan menyenangkan.
- b. Bagi guru, dapat menjadikan media pembelajaran media multimedia interaktif *Adode Flash CS6* dengan saintifik sebagai salah satu alternatif media yang lebih memudahkan siswa memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi siswa, membantu siswa dalam proses pembelajaran baik diskusi dan individu dengan difasilitasi media pembelajaran multimedia interaktif *Adode Flash CS6* dengan pendekatan saintifik.
- d. Dinas Pendidikan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam mengambil kebijakan berkaitan dengan pendidikan pada zaman sekarang dan data dijadikan sebagai acuan dan perbaikan pada penerapan pembelajaran pada kurikulum 2013 dalam menggunakan media pembelajaran.