

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respons yang aktif dan respons itu menentukan kecepatan dan sekuensi.

Media pembelajaran yang dimaksudkan salah satunya adalah multimedia berbasis komputer. Multimedia berbasis komputer adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Multimedia memiliki kelebihan yaitu siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media, dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih variasi, dan sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri. Namun multimedia juga memiliki kelemahan yaitu biayanya cukup mahal dan perlu perencanaan yang matang dan tenaga profesional (Susilana dan Riyana, 2007 : 21-22). Multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/sub-kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Multimedia interaktif sangat memberikan kesan positif pada siswa dalam proses pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2007 :125).

Selaku komponen yang berarti dalam pendidikan, media harus dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian siswa dan dapat merangsang keingintahuan siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa semakin meningkat yaitu dengan menggunakan media berupa gabungan video animasi, gambar, audio karena apa yang siswa lihat dan apa yang siswa dengar dapat terekam dalam ingatannya. Untuk itu guru bisa mengembangkan media yang sesuai dengan siswa. Sejalan dengan pendapat Rusman dalam Silmi (2018:487) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan, akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa. Media pembelajaran interaktif ini sangat membantu guru menerapkan pembelajaran pada masa pandemi dengan tidak bisa tatap muka dan sangat mendorong siswa untuk memahami pembelajaran tersebut.

Pada kenyataannya pada buku guru, media yang digunakan pada pembelajaran tema 5 subtema 3 pengalaman di sekolah pembelajaran 1 ini ialah hanya media foto keluarga, guru, dan siswa dan juga contoh karya tiga dimensi dari bahan lunak hanya dijelaskan dengan pedoman buku akan tetapi selama masa pandemi hanya menggunakan Whatsapp berdasarkan wawancara peneliti dilapangan pada tanggal 10 Oktober 2020 di Kelas I SD Negeri 132407 Tanjungbalai guru yang bernama Fauziah,S.Pd. mengemukakan bahwasanya guru hanya menggunakan media bergambar dari buku, media papan tulis dan media

yang kurang bervariasi sehingga peneliti menemukan permasalahan yaitu dalam pembelajaran guru masih menerapkan metode yang sederhana dimana siswa kurang dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran secara langsung. Di kelas ini guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran yang menggunakan alat proyektor yang ada di sekolah termasuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Microsoft Power Point* sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik sehingga sulit memahami pembelajaran hal tersebut juga dikarenakan sebagian besar proses pembelajaran masih berpusat pada guru, maka pemahaman peserta didik terbatas pada materi yang disampaikan.

Sesuai kondisi di atas, guru belum membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dan hanya menggunakan media bergambar dari buku dan papan tulis maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dibuat khusus tematik yang dirancang berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan program aplikasi *Microsoft Power Point* guna untuk alat bantu proses belajar mengajar untuk memudahkan dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar, di mana multimedia interaktif itu ialah produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespons tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, *video* dan *audio*. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ini dapat membuat siswa jadi aktif dan berperan dalam proses pembelajaran dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Dengan adanya perkembangan zaman yang serba IT ini pasti orang-orang tidak asing dengan media program aplikasi *Microsoft Power Point* (PPT). Karena keefektifan media ini dalam menyajikan pesan, sehingga dalam penelitian

ini digunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan program aplikasi *Microsoft Power Point* (PPT). Dalam program *Microsoft Power Point* terdapat banyak fitur yang dapat dimanfaatkan untuk berkreasi dalam media pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan beberapa fasilitas yang disediakan oleh program (Iswanto dalam Yuliansyah,2018:26).

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan salah satunya untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan menarik keingintahuan siswa dalam belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan program aplikasi *Microsoft Power Point* untuk membuat *video-video* menarik, di mana siswa lebih cenderung suka media dengan penayangan *video-video* dalam pembelajaran dan agar membuat daya tanggap siswa pada materi pembelajaran disekolah menjadi meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu dengan membuat video pembelajaran yang menggunakan program aplikasi *Power Point* (PPT) untuk menarik perhatian siswa kelas I SD pada tema 5 subtema 3 pengalaman di sekolah. Media yang akan dikembangkan yaitu media berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Power Point*, *Microsoft Power Point* adalah *software* yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk *slide* atau menyajikan bahan yang akan dipresentasikan dapat menggunakan *Microsoft Power Point* dan juga media yang dapat menyajikan gambar bergerak,

warna dan disertai penjelasan berupa suara. Adapun kelebihan dari *Microsoft Power Point* ini mempermudah penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalistis (di dalam bentuk kata-kata, tertulis atau juga lisan belaka) untuk memudahkan siswa memahami dengan mudah pembelajarannya, guna media ini juga untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan lebih cenderung senang pada saat belajar. Penelitian pengembangan ini sangat penting dilakukan berdasarkan dari hasil wawancara kepada guru kelas I yaitu Ibu Fauziah, S.Pd Sekolah Dasar 132407 Tanjungbalai yang masih jarang menggunakan media yang inovatif dan menarik, guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran sendiri melainkan hanya menggunakan media yaitu buku dan belum memanfaatkan fasilitas berbasis IT yang ada di sekolah. Dan juga guru membutuhkan media inovatif dan menarik guna untuk memudahkan peserta didik memahami pembelajaran pada.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti hendak melaksanakan penelitian pengembangan (*research&development*) dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA TEMA 5 SUB TEMA 3 PENGALAMAN DI SEKOLAH KELAS I SDN 132407 TANJUNG BALAI T.A 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah seperti *infocus*, *laptop* dan *speaker*.

2. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik bagi peserta didik.
3. Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Kurangnya motivasi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi dengan fokus terhadap kelayakan dan keefektifan media pembelajaran pada Tema 5 Subtema 3 Pengalaman di Sekolah di Kelas 1 SDN 132407 Tanjungbalai 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dilanjutkan dengan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Tema 5 Subtema 3 pengalaman di sekolah Kelas I SDN 132407 Tanjungbalai T.A 2021/2022 ?
2. Bagaimana validitas / kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Tema 5 Subtema 3 pengalaman di sekolah Kelas I SDN 132407 Tanjungbalai T.A 2021/2022?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Tema 5 Subtema 3 pengalaman di sekolah Kelas I SDN 132407 Tanjungbalai T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Tema 5 Subtema 3 pengalaman di sekolah kelas I SDN 132407 Tanjungbalai T.A 2021/2022.
2. Untuk mengetahui validitas kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Tema 5 Subtema 3 pengalaman di sekolah kelas I SDN 132407 Tanjungbalai T.A 2021/2022 yang dikembangkan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Tema 5 Subtema 3 pengalaman di sekolah kelas I SDN 132407 Tanjungbalai T.A 2021/2022 yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil yang didapatkan dari penelitian ini memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah dan penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua segi ialah manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas I SD Negeri 132407 Tanjungbalai T.A 2021/2022.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Membantu / memudahkan siswa dalam memahami dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru yang diharapkan dapat meningkatkan rasa keingintahuan dalam belajar dan motivasi belajar.

2. Bagi Guru

a. Sebagai referensi media pembelajaran di sekolah pada saat pembelajaran untuk menggunakan media sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

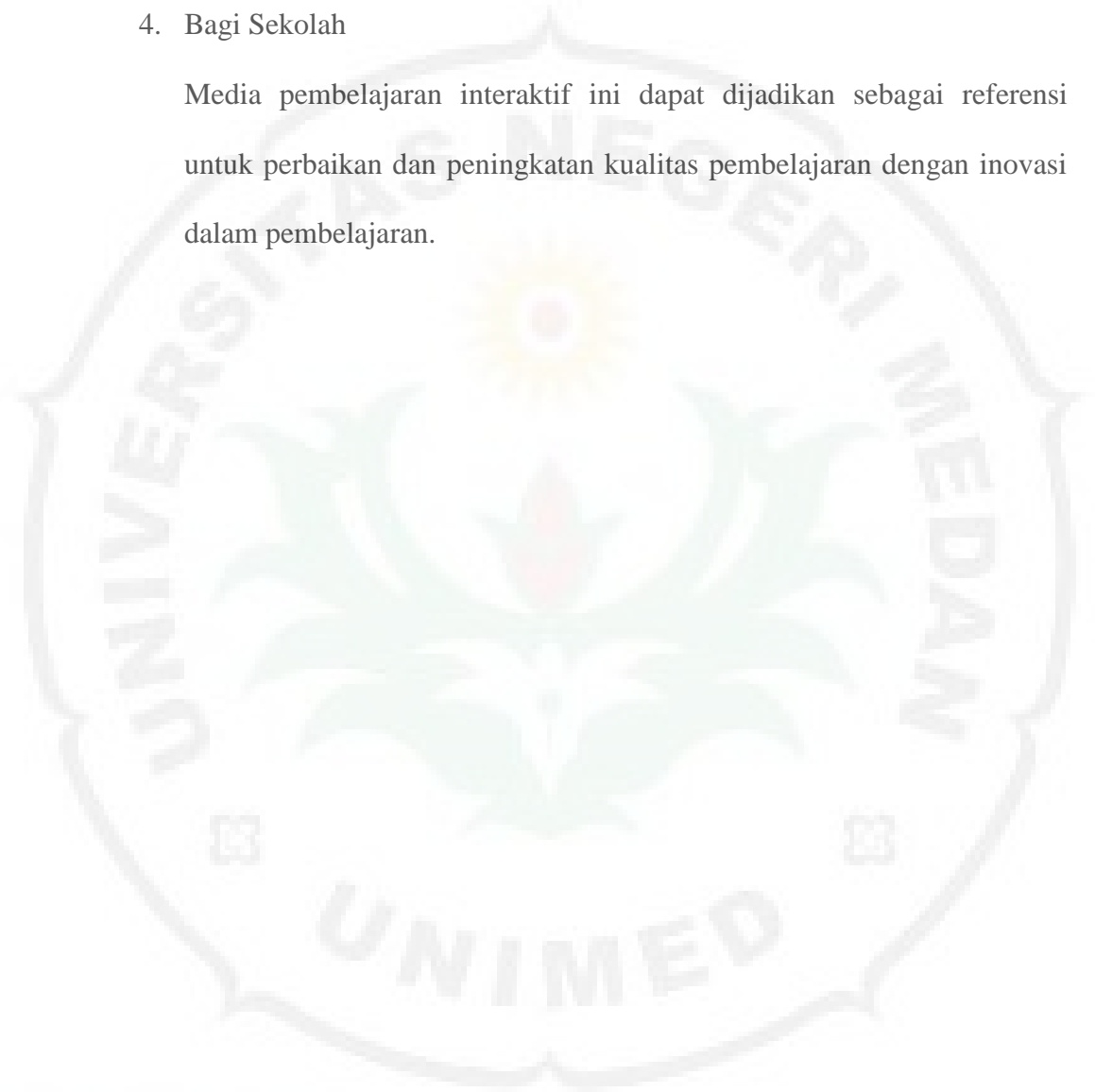
b. Sebagai acuan untuk guru dalam mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Peneliti

Melatih kemampuan peneliti dalam pengembangan produk untuk pembelajaran dan sebagai tambahan ilmu.

4. Bagi Sekolah

Media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan inovasi dalam pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY