

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting pada kehidupan manusia dan demi kemajuan bangsa. Dalam usaha mencerdaskan bangsa pendidikan merupakan tujuan utama dalam hal mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional memiliki tujuan seperti yang dinyatakan dalam pasal 3 Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dengan adanya pendidikan maka berkembang suatu ilmu pengetahuan dan teknologi yang mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa maju. Salah satu kegiatan pada pendidikan yaitu belajar. “ Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya”, ujar Naeklan (2013, h. 19) . Dengan kata lain belajar berarti dapat memberikan pengalaman seorang individu melalui lingkungan sekitar.

Belajar disekolah dilakukan bersama guru dan staf sekolah. Menurut Safrinanda (2013, h. 107), Guru adalah orang yang omongan dan prilakunya dapat ditiru, guru merupakan profesi yang mulia tidak hanya dapat menghasilkan materi untuk didunia tetapi juga menjadikan ladang amal ibadah untuk menuju kehidupan dikampung akhirat. Dengan kata lain guru dalam dunia pendidikan yaitu memberikan sebuah informasi berupa materi yang dituakan dalam bentuk pembelajaran terhadap peserta didik.

Berdasarkan wawancara non formal yang dilakukan di SD Negeri 060872 Medan menunjukkan bahwa sebagian peserta didik kelas IV kurang memahami materi terutama pada tema 1 subtema 1. Peserta didik mengalami kesulitan pada materi yang disampaikan dengan menggunakan bahan ajar buku sekolah. Selama ini guru hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar.

Menurut siswa, pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar buku kurang menarik. Sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara efektif. Bahan ajar buku kurang mampu menarik minat belajar siswa. Siswa mengharapkan ada media pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan belajar dan dapat menarik minat belajar dan dapat memotivasi mereka. Menurut Daitin (2013, h. 95), motivasi dirumuskan sebagai dorongan, baik diakibatkan factor dari dalam maupun luar siswa, untuk mencapai tujuan tertentu guna memenuhi atau memuaskan suatu kebutuhan. Dengan kata lain motivasi dapat mempengaruhi diri seseorang dalam mencapai hal-hal yang lebih baik dalam mengembangkan dirinya.

Berdasarkan pemaparan diatas, peran media pembelajaran sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran. Berdasarkan perkembangan zaman, maka berkembang pula media pembelajaran yaitu salah satunya Multimedia Pembelajaran Interaktif. Menurut Purnama (2013) multimedia interaktif adalah gabungan dari teks digital, audio, gambar, grafik, animasi dan video yang dikontrol oleh pengguna.

Multimedia Interaktif pada hal ini adalah multimedia pembelajaran interaktif dimana didalam multimedia ini berupa video animasi yang penggunanya memanfaatkan Smartphone Android. Multimedia ini dapat dipergunakan dalam

pembelajaran individu maupun kelompok dan dapat dipergunakan dimana saja dan kapan saja.

Hal ini yang melatar belakangi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yaitu pada tema 1 subtema 1. Multimedia ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi terutama pada tema 1 subtema 1 secara efektif. Berdasarkan pemaparan diatas yang melatarbelakangi penelitian pengembangan ini maka peneliti melakukan penulisan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 060872 Medan T.A 2022/2023”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya desain Multimedia Pembelajaran Interaktif sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa
2. Metode yang digunakan guru masih konvensional, hanya metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas
3. Minimnya media pembelajaran terkhusus pada tema 1 subtema 1

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Adapun yang menjadi batasan masalah dari penelitian pengembangan ini adalah : materi pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2 yang mencakup muatan pelajaran Matematika, PPKn, dan SBdP.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa pembelajaran interaktif yang berbentuk video animasi yang dapat diakses dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif yang terbuat dari aplikasi Adobe Flash.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 060868 Medan T.A 2022/2023
2. Bagaimana kepraktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 060868 Medan T.A 2022/2023
3. Bagaimana keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 060868 Medan T.A 2022/2023

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada uraian rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 060872 Medan T.A 2022/2023
2. Mengetahui keparaktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 060872 Medan T.A 2022/2023
3. Mengetahui keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 060872 Medan T.A 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan menambah informasi yang berkaitan dengan Multimedia Pembelajaran Interktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik serta dapat dijadikan sebagai dsar maupun rujukan mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai Multimedia Pembelajaran Interktif

2. Manfaat secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan manfaat dan kontribusi yang nyata yaitu :

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran terkhusus materi Segi Banyak serta menarik perhatian siswa belajar dengan menggunakan media yang baru.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi yang baru terhadap pendidik tentang dalam memberikan materi pada proses pembelajaran serta menggunakan Multimedia Pembelajaran Interktif terhadap peningkatan kualitas belajar.

c. Bagi Sekolah

Dapat memeberikan ide dan gagasan baru terhadap pengembangan media pembelajaran disekolah sesuai dengan perkembangan teknologi.

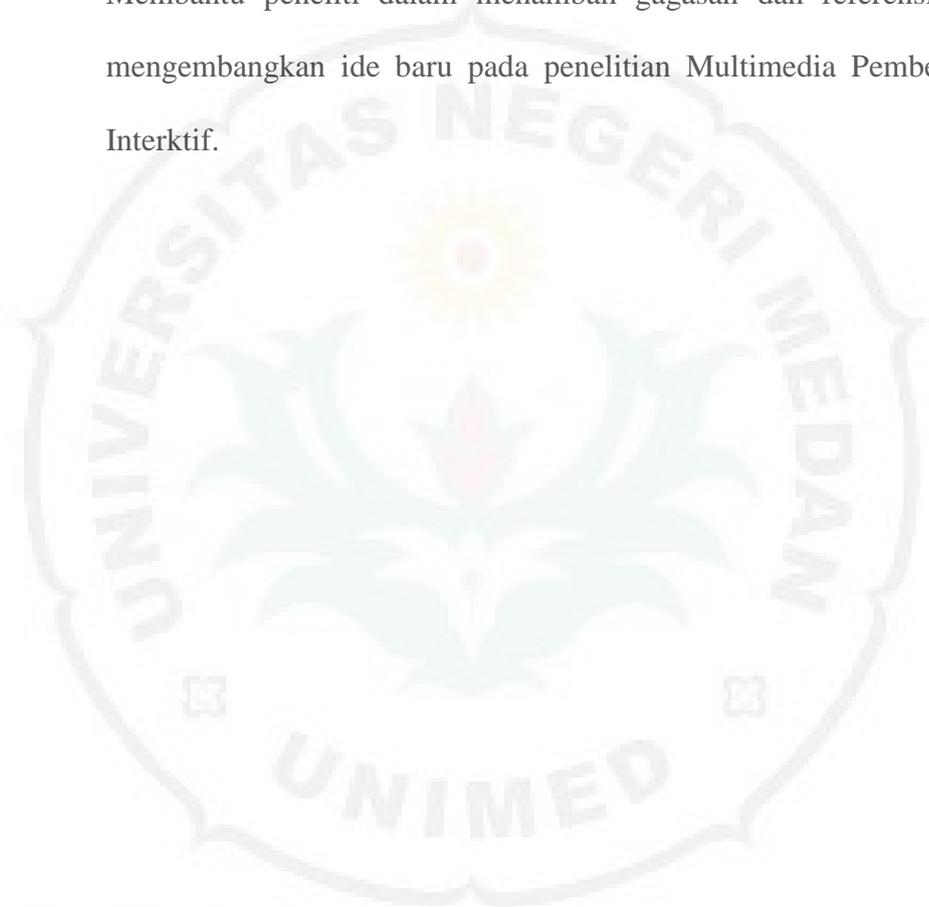
d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat terhadap peneliti dengan menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses belajar

mengajar serta sebagai sarana penyalur idea tau gagasan terhadap pengembangan Multimedia Pembelajaran Interktif.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Membantu peneliti dalam menambah gagasan dan referensi untuk mengembangkan ide baru pada penelitian Multimedia Pembelajaran Interktif.



THE
Character Building
UNIVERSITY