

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar dan memiliki peran penting bagi pembangunan bangsa. Salah satu yang menentukan maju mundurnya suatu bangsa adalah dilihat dari mutu pendidikannya, oleh sebab itu pembangunan sektor pendidikan harus menjadi prioritas. Karena melalui pendidikan manusia akan tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang utuh.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja (Trianto, 2016 : 1).

Dunia pendidikan pun tidak lepas dari era globalisasi teknologi yang berkembang pada masa sekarang. Pendidikan sendiri sangat merasakan kebutuhan terhadap pentingnya dalam menyampaikan materi dengan media teknologi komputer saat ini. Dalam suatu pendidikan, kegiatan proses belajar mengajar pun sangat menentukan dalam pencapaian pemahaman peserta didik.

Guru sebagai pihak yang paling berperan dalam kelangsungan para penerus bangsa pun sekarang banyak yang melakukan pembelajaran lewat media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif. Dalam perkembangan pendidikan saat ini melalui pembelajaran tematik, seorang guru diwajibkan

menerapkan multimedia pada proses pembelajaran yang dapat merangsang pola pikir dan perkembangan peserta didik.

Kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologi pada siswa. Dengan kata lain penggunaan media dalam pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran.

Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media pembelajaran merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan menyajikan data dengan menarik. Dengan demikian, akan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik pemahaman dan keterampilan atau sikap. Hal ini sejalan dengan penelitian Suryani (2017) yang terdapat pada jurnal *Social Science* dengan judul *Digital Media Based on Macromedia Flash to Increase the Historical Learning Interest of Senior High School Students* dan penelitian tersebut terbukti kualitas media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan memiliki

kriteria sangat baik dengan skor 97,67% dan media pembelajaran sejarah *berbatuan macromedia flash* dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik tidak hanya dilihat dari segi penampilan media, tetapi segi kualitas, manfaat dan kesesuaian dengan konteks pembelajaran. Semakin baik suatu media pembelajaran maka semakin baik hasil yang didapatkan. Media yang dikembangkan seharusnya mempertimbangkan beberapa aspek, sehingga dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran serta mengatasi permasalahan hasil belajar. Hal tersebut didukung oleh kebijakan pemerintah dengan keluarnya Kepres No 50/2000 tentang Pengadaan Tim Kordinasi Telematika. Tim ini berperan pada pemanfaatan ICT di berbagai aspek kehidupan, termasuk guru sebagai pendidik untuk mampu menggunakan teknologi computer pada saat mengajar.

Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi adalah penerapan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar. Program untuk pembuatan media pembelajaran berbasis komputer yang kreatif dan inovatif kini sudah banyak tersedia. Salah satunya dari program pembuatan media yaitu *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* adalah program atau *software*

komputer yang mempunyai kemampuan yang unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antar grafis, teks, animasi, suara dan video.

Media elektronik sangat diperlukan dalam dunia pendidikan, dikarenakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajarannya menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat pada penelitian Olivia (2017) yang terdapat pada jurnal PGSD Indonesia dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbantuan *Macromedia Flash 8.0* Pada Siswa Kelas III SD Negeri Ngupasan dan penelitian tersebut terbukti kualitas produk media pembelajaran IPS berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 93,165% dan media pembelajaran IPS berbantuan *macromedia flash* lebih efektif dibandingkan mdia gambar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 104258 Deli Serdang diperoleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah dan masih dibawah KKM. Hal tersebut diperoleh dari data rata-rata nilai kelas V SDN 104258 Deliserdang pada Tabel 1.3.

Tabel 1.1 Nilai SDN 104258 Pematang Biarah Kec.Deliserdang 2016/2017

No	Kelas	Jumlah Siswa	UTS Semester I	Ujian Semester I	UTS Semester II	Ujian Semester II
1	V-A	33	53,45	55,29	50,45	62,75
2	V-B	22	54.80	54,05	54,56	62,43

(sumber : Tata Usaha SDN 104258 Pematang Biarah Kec. Deliserdang)

Berdasarkan Tabel 1.1, nilai murni yang dicapai murid sebelum melakukan remedial, terlihat bahwa dikelas V-A, nilai rata-rata UTS hanya mencapai 53,45 masih dibawah KKM dimanana siswa harus mencapai nilai 70, begitu juga dengan hasil ujian semester I yang nilai rata-ratanya hanya mencapai

55,29. Pada UTS semester II nilai meningkat namun belum juga mencapai KKM yang ditentukan dengan hanya memperoleh nilai rata-rata 62,43. Pada kelas V-B juga tidak ada perbedaan yang spesifik, dari beberapa ujian yang dilakukan siswa masih belum ada nilai rata-rata yang mencapai KKM. Ini terlihat bahwa siswa kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan sebagian besar siswa masih belum mencapai KKM dalam mata pelajaran IPS, sebagian guru masih belum bisa menerapkan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yang menjadi acuan proses pembelajaran di SD tersebut, guru masih menggunakan pendekatan konvensional berupa ceramah dan penugasan individu, seharusnya untuk menerapkan kurikulum 2013 guru setidaknya harus menguasai pendekatan saintifik, sehingga guru bukan lagi yang menjadi sumber utama dalam belajar, melainkan siswa juga ikut berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Jika dilihat dalam proses pembelajaran belum tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti menampilkan *power point* yang tidak dilengkapi dengan animasi atau video yang menarik lainnya, sehingga siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi pada siswa kelas V didapati suasana kelas yang tidak kondusif disaat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa asik dengan kesibukan mereka masing-masing. Ditemukan beberapa anak yang ngantuk didalam kelas saat pembelajaran. Siswa sangat membutuhkan media dan bahan belajar yang sesuai. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk

pembelajaran tematik adalah media yang perlu dikembangkan di SD Negeri 104258 Deli Serdang. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini siswa diharapkan lebih termotivasi dan bisa menarik minat belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, guru kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada tema peristiwa dalam kehidupan. Guru cenderung tidak memiliki banyak waktu dan kesulitan menjabarkan materi pelajaran sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ketika guru meminta siswa untuk menyimak buku, banyak siswa yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, siswa tidak merespon. Dalam kelas juga terdapat banyak siswa dengan beragam gaya belajar, minat, dan kemampuan menyerap materi yang tidak semuanya dapat belajar dengan cara yang sama.

Oleh karena itu guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer seharusnya dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memfasilitasi siswa dalam pemahaman materi dan diharapkan mampu mengubah kondisi pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Penerapan pendekatan saintifik juga perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. Pendekatan tersebut berperan sebagai kendaraan yang digunakan agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan maksimal. Banyak media pembelajaran yang ditemukan di lapangan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini disebabkan cakupan materi dalam media tersebut dibuat untuk kalangan umum dan tidak memperhatikan secara khusus karakteristik kebutuhan sekolah yang akan

menggunakan tersebut, contoh-contoh dan ilustrasi yang ditampilkan dalam media tidak mengarah pada lingkungan sekitar, dan tidak sesuai dengan kurikulum yang diterapkan disekolah.

Hal-hal ini dapat dijadikan suatu pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai alternatif dari sekian banyak bentuk media pembelajaran yang digunakan guru dalam memperlancar proses belajar mengajar dan untuk mengimplementasikan kurikulum 2013. Dengan multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memperdalam materi pelajaran serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan pendeskripsian masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang di atas, dan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Hasil belajar IPS siswa masih rendah karena guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah.
2. Guru hanya menggunakan media pembelajaran sederhana seperti *power point* sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran kurang menarik dan tidak variatif yang menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran tematik.
4. Guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa sulit dalam memahami materi pelajaran.

5. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada subtema peristiwa dalam kehidupan guna memudahkan siswa dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yang bertujuan agar penelitian ini lebih fokus. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan hanya menyangkut pokok bahasan subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang akan dibuat adalah media pembelajaran yang berisikan animasi, objek gambar, teks dan suara.
3. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di SD Negeri 104258 Deliserdang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian yang akan diselidiki dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanana validitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik yang dikembangkan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia inteaktif yang dikembangkan?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar tematik subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang menggunakan media pembelajaran berbasis multi media interaktif dengan pendekatan saintifik?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada subtema peristiwa-peristiwa penting di kelas V Sekolah Dasar 104258 Deliserdang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
2. Mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar pada subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multi media interaktif dengan pendekatan saintifik.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan di atas, maka diperoleh manfaat dari penelitian yakni berikut:

1. Secara Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dengan cara mengembangkan media pembelajaran pada subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 104258 Deliserdang.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
- b. Sebagai acuan bagi guru dalam mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk materi yang lain, yang relevan bila diajarkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Sebagai referensi bagi pengayaan ide-ide penelitian mengenai evaluasi diri tentang pemecahan masalah siswa yang akan dikembangkan di masa yang akan datang khususnya di bidang pendidikan.
- d. Sebagai ilmu pengetahuan bagi peneliti dan para praktisi peneliti pendidikan di bidang pengembangan perangkat pembelajaran tematik.
- e. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.