

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadikan seseorang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara tepat di dalam berbagai lingkungan. Pendidikan itu sendiri memotivasi diri untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Keberhasilan dalam belajar dapat mencerminkan inteligensi atau merupakan cerminan untuk menilai kapasitas kecerdasan siswa. Semakin tinggi tingkat inteligensi seseorang maka tidak menutup kemungkinan akan semakin tinggi keberhasilan belajar yang dicapai. Belajar adalah proses perubahan yang terus menerus dan tiada hentinya hal ini berdasarkan pada asumsi bahwa sepanjang kehidupan manusia akan selalu dihadapkan pada masalah atau tujuan yang ingin dicapainya. Dalam proses mencapai tujuan tersebut manusia akan dihadapkan pada berbagai rintangan. Ketika rintangan sudah dilalui, maka manusia akan dihadapkan dengan tujuan atau masalah baru, untuk mencapai tujuan baru tersebut manusia akan dihadapkan pada tantangan baru pula yang semakin besar.

Proses pendidikan berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, untuk mencapai target pendidikan maka perlu pengembangan secara berkala dari sebuah kurikulum yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas belajar disekolah dan kurikulum yang berlangsung. Dari sekian banyak unsur sumber daya pembelajaran, kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan

kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik begitu juga dengan perjalanan kurikulum yang berjalan di Indonesia pada saat ini terkhusus di Sekolah Dasar (SD).

Kurikulum tidak hanya merupakan sekumpulan daftar mata pelajaran karena mata pelajaran hanya merupakan sumber materi pembelajaran untuk mencapai kompetensi, atas dasar hal itu maka kurikulum adalah rancangan untuk konten pendidikan yang harus dimiliki oleh seluruh siswa setelah menyelesaikannya pada suatu jenjang pendidikan. Proses totalitas pengalaman belajar peserta didik untuk menguasai konten pendidikan yang dirancang dalam rencana dan hasil belajar yang dicapai siswa secara keseluruhan dalam menerapkan perolehannya di masyarakat, salah satunya adalah kurikulum 2013.

Setiawan (2017:120) menyatakan bahwa “Kompetensi Inti (KI) dalam kurikulum 2013 merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan kognitif serta psikomotorik yang harus dipelajari siswa untuk suatu sekolah jenjang kelas dan mata pelajaran”. Kompetensi inti merupakan kualitas yang harus dimiliki seorang peserta didik untuk setiap kelas melalui pembelajaran siswa aktif. Selama ini, pendekatan yang digunakan adalah materi. Jadi, materi yang diberikan pada siswa diperbanyak sehingga siswa menguasai materi itu secara maksimal. Dalam pembelajaran seperti ini, tujuan pembelajaran yang dicapai lebih kepada aspek kognitif dengan mengurangi aspek psikomotorik dan afektif.

Kurikulum 2013 diberlakukan secara bertahap mulai tahun ajaran 2013-2014 melalui pelaksanaan terbatas, khususnya bagi sekolah-sekolah yang sudah

siap melaksanakannya. Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang dirintis pada tahun 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran berbasis tematik yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar ini menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema yang kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya. Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana halnya pembelajaran terpadu pembelajaran tematik terpadu memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia peserta didik dan ada kaitanya dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi dari beberapa materi yang beragam. Pengajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum. Pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar siswa yang relatif baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran tematik menekankan kemampuan analitik, asosiatif, eksploratif dan elaboratif. Bila kondisi ini tidak dimiliki maka pembelajaran tematik akan sulit dilaksanakan.

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student center*), hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih banyak menekankan siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator yaitu memberi kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret)

sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. Dalam pembelajaran tematik diperlukan berbagai sarana dan prasarana yang relatif sama dengan pembelajaran lainnya guru harus memilih secara objektif media yang digunakan, dalam hal ini media harus memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai bidang studi yang terkait dan terpadu. Namun demikian dalam pembelajaran tematik tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan sarana yang lebih banyak dari pembelajaran monolitik. Hal ini untuk memberikan pengalaman terpadu, siswa harus diberikan ilustrasi dan demonstrasi yang komprehensif untuk satu topik tertentu. Peran guru dalam pembelajaran ini dapat lebih mengoptimalkan sarana yang tersedia untuk mencapai tujuan pembelajaran tematik.

Dalam pembelajaran tematik terdiri dari beberapa tema besar dan tema terdiri dalam beberapa subtema. Salah satunya adalah sub tema keberagaman budaya bangsaku yang diadopsi di kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo T.A 2018/2019. Dari hasil observasi yang sudah dilakukan di SD Negeri 060925 Sudirejo masalah yang terlihat adalah siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan. Media pembelajaran yang digunakan kurang memadai seperti dominan menggunakan media gambar dan kertas. Berikut beberapa media gambar yang digunakan yaitu:



Gambar 1.1 Media Gambar I



Gambar 1.2 Media Gambar II

(Sumber : Kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo)

Berdasarkan gambar 1.1 dan 1.2 dapat dilihat bahwa media gambar yang digunakan memiliki ukuran kecil dan sulit dilihat bagi siswa yang berada posisi belakang dengan kemampuan penglihatan yang berbeda, kurangnya perhatian siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dibahas yang bisa mengganggu iklim dan keberhasilan belajar mengajar. Perilaku tersebut biasanya terlihat dari tindakan tertentu, misalnya siswa mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung dan juga terlihat sibuk dengan aktivitas sendiri pada saat pembelajaran berlangsung. Terdapat juga siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan

oleh guru dengan berbagai alasan serta adanya perilaku mengganggu diantara siswa. Sikap siswa di dalam kelas merupakan aspek utama yang bisa sangat berdampak terhadap keberhasilan proses pembelajaran .

Keterampilan mengajar serta penggunaan media pembelajaran yang bervariasi diperlukan guru untuk dapat melaksanakan perannya dalam pengelolaan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan secara efektif. Selain itu, keterampilan dasar merupakan syarat mutlak yang dimiliki guru agar bisa mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran dengan pemilihan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar terjadi kesinambungan dalam meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran pada dasarnya sangat dibutuhkan dalam setiap proses pembelajaran, perkembangannya saat ini media pembelajaran tidak lagi dipandang hanya sekedar alat bantu tetapi juga merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan dan setiap pembelajaran. Selain disesuaikan dengan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga harus dipandang dari kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan kurang baik dalam mendengarkan sulit mempelajari pembelajaran yang auditif dan sebaliknya, siswa yang memiliki pengelihatn yang kurang akan sulit menangkap bahan pelajaran yang disajikan melalui media audiovisual yang menutup kemungkinan untuk terjalin interaksi yang maksimal dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka solusinya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif menggunakan *Adobe flash CS 6*. Media pembelajaran *Adobe flash CS 6* merupakan program grafis multimedia dan animasi yang dirancang oleh perusahaan *Macromedia* untuk keperluan pembuatan aplikasi *web* interaktif dengan tampilan menarik yang berkembang pada saat ini. Program ini banyak digunakan untuk membuat *game* (permainan), kartun, presentasi dan gaya pembelajaran interaktif dengan perpaduan gambar, video, *sound* dan kuis interaktif yang dapat merangsang perkembangan respon dan stimulus bagi yang menggunakan. Media pembelajaran *Adobe flash CS 6* juga berfungsi memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkrit) tentang hal yang belum dipahami siswa serta melatih daya ingat siswa dengan desain tampilan yang menarik dan siswa juga akan bisa belajar sendiri secara mandiri dengan sistem navigasi yang dirancang pada media pembelajaran *Adobe flash CS 6* dan juga mengurangi beban guru dalam menyampaikan materi sehingga guru bisa lebih fokus dalam mengawasi siswa saat pembelajaran berlangsung. Hal ini akan merangsang siswa untuk belajar dengan gaya belajar baru yang sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini. Pembelajaran yang tercipta juga akan berlandaskan suasana yang menyenangkan, aman dan bebas dari rasa tegang, sebab media pembelajaran *Adobe flash CS 6* pada dasarnya difokuskan untuk menciptakan gaya belajar baru yang lebih interaktif serta suasana yang tidak membosankan di kelas saat proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal, misalnya media gambar.
3. Siswa jarang bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami siswa

1.3 Batasan Masalah

Penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu *Adobe Flash CS 6* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 1 dan 5 di kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo T.A 2018/2019

1.4 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 1 dan 5 di kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo T.A 2018/2019 ?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 1 dan 5 di kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo T.A 2018/2019 ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema kebudayaan bangsaku pembelajaran 1 dan 5 di kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo T.A 2018/2019
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 1 dan 5 di kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo T.A 2018/2019.

1.6 Manfaat Pengembangan

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai perbaikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Ada dua manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan acuan belajar serta mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang tidak lepas dari peningkatan proses pembelajaran dalam mendukung pergerakan di bidang teknologi pendidikan. Teknologi bisa menjadi alat bantu bagi guru untuk menyampaikan bahan ajar mereka kepada para siswa. Dengan menggunakan teknologi dalam proses belajar, tentunya guru bisa menyampaikan materi dengan sangat mudah dan efektif. Guru yang mengajar dengan menggunakan teknologi akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajarannya seperti penggunaan Multimedia Interaktif yaitu *Adobe Flash CS 6* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 1 dan 5 di kelas IV SD Negeri 060925 sudirejo T.A 2018/2019.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS 6* di kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo T.A 2018/2019.
2. Bagi guru, sebagai pedoman dalam penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS 6* di kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo T.A 2018/2019.

3. Bagi peneliti, menjadi pengalaman untuk menambah pengetahuan sebagai calon dosen agar dapat mengajar secara profesional.



THE
Character Building
UNIVERSITY