

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) merupakan pendidikan dasar awal sebelum memasuki Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs). Pendidikan di Sekolah Dasar ataupun Madrasah Ibtidaiyah dititik beratkan pada pembentukan kepribadian dan mental peserta didik (Prastowo, 2013:14). Hal ini senada dengan penjelasan Kemdikbud (2016:1) bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mengingat pentingnya pendidikan dasar di SD/MI, pemerintah senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dasar melalui : pengembangan kurikulum, peningkatan kemampuan profesional guru, pengembangan kualitas dan keunggulan pendidikan dasar, dan pengembangan sarana dan bahan ajar. Untuk menindaklanjuti relevansi pendidikan tersebut, pemerintah gencar melakukan pembenahan kurikulum dan pengadaan buku ajar yang relevan digunakan di sekolah. Hal ini dikarenakan buku merupakan sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dalam siklus pembelajaran. Tanpa buku suatu pembelajaran akan menjadi pincang. Semakin banyak buku penunjang, maka pembelajaran akan semakin menarik. Ini tidak beda halnya dengan anak Sekolah Dasar yang masih dalam tahap perkembangan konkret yaitu harus menggunakan

media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, baik dari tampilan, maupun dari isi. Maka dari itu harus menggunakan media pembelajaran yang semenarik mungkin terutama bahan ajar yang digunakan. Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk itu, bahan ajar berupa multimedia pembelajaran yang digunakan semestinya mengadopsi pembelajaran kontekstual. Trianto (2010:104) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual dapat membantu peserta didik mengaitkan materi yang dipelajarinya dengan situasi nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Selanjutnya Sagala (2013:87) mengungkapkan bahwa belajar anak akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan masalah dalam jangka panjang.

Dalam penyampaian materi pelajaran, guru hendaknya harus kreatif. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton membuat peserta didik tidak bersemangat untuk belajar. Banyak sekali cara agar guru dapat mengajar materi yang berkesan bagi peserta didik, dari memilih model pembelajaran, alat peraga, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Selain itu, hal yang menunjang dalam pembelajaran adalah sumber belajar, dimana sumber belajar merupakan acuan yang digunakan peserta didik dalam belajar. Guru dapat menggunakan berbagai

macam sumber belajar dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satunya adalah dapat diperoleh dari guru tersebut sendiri yang membuatnya atau diperoleh dari media pembelajaran yang telah ada dan guru tersebut mengembangkannya. Dengan guru membuat sendiri sumber belajar atau mengembangkan sumber belajar yang sudah ada, dapat memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, bahwa kurikulum sekolah sudah menggunakan Kurikulum 2013 revisi dan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara diperoleh informasi bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran di kelas hanya berupa buku paket.

Materi pelajaran tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan yang dijelaskan pada buku paket yang digunakan di kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan dalam buku guru dan buku siswa, tema 8. Daerah Tempat Tinggalku, penulis Ari Subekti (2017), dalam isi buku tersebut membahas mata pelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi yang terdapat di provinsi Bali, Banten dan Jawa Tengah. Sehingga perlu cara baru dalam menyampaikan materi ajar dalam secara kontekstual sesuai dengan tempat tinggal peserta didik. Pada dasarnya materi pelajaran yang berkaitan tentang daerah tempat tinggalku seharusnya dipelajari mulai dari hal-hal bersifat konkrit yang selanjutnya dapat diikuti dengan hal-hal yang abstrak secara bertahap sesuai dengan perkembangan peserta didik. Media pembelajaran bisa menjadi salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik

SD/MI adalah multimedia interaktif. Multimedia intraktif menurut Munir (2012: 110) adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna (*user*). Kelebihan menggunakan multimedia interaktif terutama dalam menjelaskan suatu materi pelajaran yang selama ini sulit untuk dijelaskan hanya dengan sekedar penjelasan secara konvensional. Pembelajaran akan lebih inovatif, interaktif dan kreatif karena mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran juga mampu menyampaikan pesan dalam materi lebih terasa nyata karena tersaji secara kasat mata, mampu merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antar indera. Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik. Selain itu proses pembelajaran lebih praktis, terkendali, menghemat waktu, biaya dan energi.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu membuat suatu konsep yang bersifat abstrak seperti fluida dinamis menjadi nyata dengan visualisasi statis maupun visualisasi dinamis (animasi), begitupula dengan aplikasi konsep yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari akan terasa lebih mudah karena dapat divisualisasikan. Penggunaan multimedia interaktif mampu membuat suatu konsep menjadi lebih menarik sehingga termotivasi untuk lebih mempelajari dan menguasainya, selain itu mampu memperkuat respon dan mengontrol laju

kecepatan belajar peserta didik karena multimedia interaktif bersifat intraktif dan mandiri.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat, pada tanggal 16, 17, dan 19 Januari 2019 ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, permasalahan pada tema daerah tempat tinggalku muatan pelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan belum disajikan berdasarkan lingkungan sekitar tempat tinggal siswa, sehingga siswa merasa tidak peduli terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Kedua, hasil belajar siswa pada materi pembelajaran kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan belajar minimal. Beberapa faktor yang paling berperan dalam masalah ini adalah buku yang digunakan sebagai sumber belajar peserta didik. Buku sumber yang disarankan oleh pemerintah perlu diperkaya dengan buku ajar yang mampu menunjang keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi yang sedang dipelajarinya. Ditambah lagi untuk anak SD/MI yang taraf berfikirnya masih operasional konkret, harus diberikan materi sesuai dengan lingkungan tempat anak itu tinggal, agar peserta didik tidak mengkhayal dalam memperoleh informasi pengetahuan. Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan pada muatan pelajaran IPS KD. 3.3 sebelum diremedial, belum memberikan hasil belajar maksimal. Berikut daftar persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan.

Tabel 1.1 Daftar persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan pada muatan pelajaran IPS KD. 3.3

No.	Semester/ Tahun Pelajaran	Ketuntasan Hasil Belajar	Persentase
1	Semester Genap T.P 2016/2017	Tuntas	42,86%
		Tidak Tuntas	57,14%
2	Semester Ganjil T.P 2017/2018	Tuntas	35,56%
		Tidak Tuntas	64,44%
3	Semester Genap T.P 2017/2018	Tuntas	40,00%
		Tidak Tuntas	60,00%
4	Semester Ganjil T.P 2018/2019	Tuntas	36,67%
		Tidak Tuntas	63,33%

(Sumber: Daftar Nilai Siswa Kelas IV T.P 2016/2017 s.d T.P 2018/2019 SDN 054919 Kacangan)

Hasil belajar sebagaimana dijelaskan pada tabel 1.1 Pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017, bahwa siswa yang telah tuntas berjumlah 12 orang dari 28 orang siswa dengan jumlah persentase 42,86%, dan yang belum mencapai ketuntasan belajar atau tidak tuntas dalam menguasai Kompetensi Dasar 3.3 terdapat 16 siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM 70 dari 28 siswa kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan dengan jumlah persentase 57,14%.

Pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018, bahwa siswa yang telah tuntas berjumlah 16 orang dari 45 orang siswa dengan jumlah persentase 35,56%, dan yang belum mencapai ketuntasan belajar atau tidak tuntas dalam menguasai Kompetensi Dasar 3.3 terdapat 29 siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM 70 dari 45 siswa kelas IV dengan jumlah persentase 64,44%.

Pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018, bahwa siswa yang telah tuntas berjumlah 18 orang dari 45 orang siswa dengan jumlah persentase 40,00%, dan yang belum mencapai ketuntasan belajar atau tidak tuntas dalam menguasai Kompetensi Dasar 3.3 terdapat 27 siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM 70 dari 45 siswa kelas IV dengan jumlah persentase 60,00%.

Pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019, bahwa siswa yang telah tuntas berjumlah 11 orang dari 30 orang siswa dengan jumlah persentase 36,67%, dan yang belum mencapai ketuntasan belajar atau tidak tuntas dalam menguasai Kompetensi Dasar yang dipelajari terdapat 19 siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM 70 dari 30 siswa kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan dengan jumlah persentase 63,33%.

Ketiga, permasalahan yang timbul dari sisi guru. Permasalahan guru dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggal muatan pelajaran IPS belum menggunakan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik.

Keempat, metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional yaitu; hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas.

Dari hasil angket tentang kebutuhan multimedia interaktif dari siswa dan guru SD Negeri 054919 Kacangan Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat menunjukkan sangat memerlukan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada tema daerah tempat tinggal kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan. Dengan jumlah siswa 30 orang dan jumlah guru 11 orang yang disebar angket dalam kebutuhan multimedia interaktif berbasis kontekstual.

Daftar persentase kebutuhan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada tema daerah tempat tinggal, dapat dilihat pada tabel 1.2 berikut.

Tabel 1.2 Daftar persentase kebutuhan multimedia interaktif berbasis kontekstual.

No	Pertanyaan	Jawaban	Persentase	
			Siswa	Guru
1	Apakah kamu mengenal multimedia interaktif berbasis kontekstual?	Ya	0%	27,27%
		Tidak	100%	72,73%
2	Apakah proses pembelajaran selama ini menggunakan multimedia interaktif berbasis kontekstual?	Ya	0%	0%
		Tidak	100%	100%
3	Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual untuk membantu proses pembelajaran pada tema daerah tempat tinggalku?	Ya	100%	100%
		Tidak	0%	0%
4	Apakah ada media lain selain multimedia interaktif berbasis kontekstual yang tersedia di sekolah?	Ya	100%	100%
		Tidak	0%	0%
5	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis kontekstual dalam pembelajaran dapat memotivasi semangat belajar?	Ya	100%	100%
		Tidak	0%	0%

Kebutuhan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan sebagaimana dijelaskan pada tabel 1.2 Bahwa jumlah siswa yang sangat memerlukan multimedia interaktif dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggalku dengan jumlah persentase 100%, dan guru yang sangat membutuhkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran pada tema daerah tempat tinggalku kelas dengan jumlah persentase 100%. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis kontekstual sangat diperlukan pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan.

Alasan mengapa peneliti memilih multimedia interaktif berbasis kontekstual yaitu: para siswa kelas IV SD masih berfikir secara konkrit dalam pembelajaran dan sangat memerlukan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada tema daerah tempat tinggalku, dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa pada tema daerah tempat tinggalku pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di lingkungan sekitar.

Pengembangan multimedia ini juga diperkuat oleh jurnal tentang penelitian mengenai pengembangan multimedia pembelajaran IPS, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fanny and Suardiman (2013: 8) tentang *“interactive multimedia development for lesson social sciences (IPS) fifth grade elementary school”* hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif ini, maka dapat disimpulkan bahwa; berdasarkan hasil penilaian ahli media pada aspek pemrograman dan aspek tampilan rerata total sebesar 4,25 (sangat baik). Rincian rerata dari setiap aspek yaitu aspek pemrograman memperoleh rerata sebesar 4,17 (baik) dan aspek tampilan memperoleh rerata sebesar 4,30 (sangat baik), sehingga penilaian multimedia interaktif mata pelajaran IPS tergolong *“layak”* digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Yumarlin (2012: 61-68) dengan judul pengembangan multimedia pembelajaran IPS untuk siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa; (1) Produk multimedia pembelajaran ini dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. (2) Produk multimedia pembelajaran ini mampu melibatkan secara aktif minimal indera penglihatan dan pendengaran siswa, yaitu melalui teks, gambar, video, dan suara, sehingga dapat menarik perhatian siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. (3) Produk multimedia pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD (Compact Disc) interaktif yang mudah dalam penggunaan, praktis, sederhana, ekonomi dan teruji.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia yang terdahulu dilakukan menyimpulkan bahwa multimedia layak digunakan setelah divalidasi oleh para ahli serta multimedia yang menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran

IPS dan hasil belajarnya meningkat. Begitu juga dari hasil angket guru dan para siswa kelas IV tentang kebutuhan multimedia interaktif sangat diperlukan guru dan siswa dalam pembelajaran IPS pada tema daerah tempat tinggal materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di lingkungan sekitar. Maka dalam penelitian ini akan dikembangkan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada tema daerah tempat tinggal kelas IV SD.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah. Identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada tema daerah tempat tinggal materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik belum disajikan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis kontekstual di SD Negeri 054919 Kacangan Kecamatan Secanggang, sehingga hasil belajar tentang materi tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan belajar minimal.
2. Guru belum mengembangkan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada tema daerah tempat tinggal pada materi pelajaran kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik sehingga pembelajaran belum terinovasi.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional, hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang mengakibatkan para peserta didik menjadi pasif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan dan beberapa SD yang terdapat di Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Daerah Tempat Tinggalku materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa kelas IV SD di Kecamatan Secanggang.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dibuat rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD?
2. Bagaimana efektifitas multimedia interatif yang dikembangkan pada tema daerah tempat tinggalku dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD.
2. Mengetahui efektifitas multimedia interaktif yang dikembangkan pada tema daerah tempat tinggalku dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian yang akan dilaksanakan nantinya diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

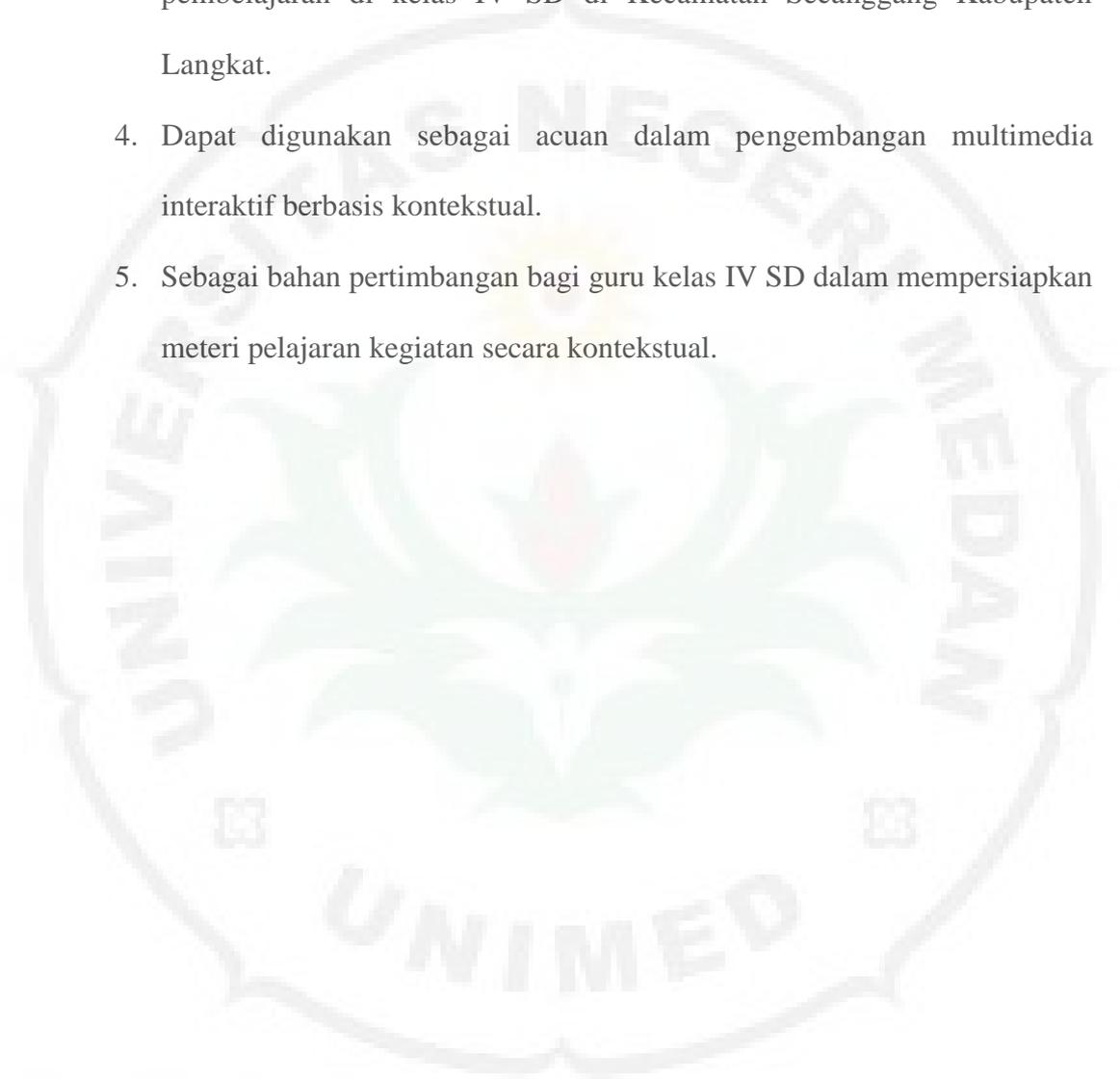
1. Sebagai bahan informasi bagi peneliti lain yang akan mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan muatan pelajaran IPS.
2. Sebagai salah satu alternatif dalam memanfaatkan multimedia interaktif berbasis kontekstual bagi guru agar mampu mendesain, mengembangkan media pembelajaran.

Sedangkan manfaat secara praktis adalah

1. Memberikan data empiris tentang pencapaian tujuan pembelajaran, jika penerapannya menggunakan multimedia interaktif berbasis kontekstual.
2. Dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Multimedia interaktif berbasis kontekstual yang dihasilkan dapat menjadi alternatif sumber belajar yang digunakan guru dalam proses

pembelajaran di kelas IV SD di Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat.

4. Dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual.
5. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru kelas IV SD dalam mempersiapkan materi pelajaran kegiatan secara kontekstual.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY