

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini sangat mempengaruhi berbagai bidang, mulai dari telekomunikasi, teknologi grafis baik yang cetak maupun elektronik. Perkembangan ini terjadi sesuai dengan kebutuhan manusia akan rasa keingintahuan dan membutuhkan informasi dengan cepat dan akurat, sehingga dibutuhkan media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Oleh sebab itu berkembanglah sarana teknologi komputer menjadi lebih praktis sesuai dengan kebutuhannya.

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dengan penggunaan alat bantu teknologi komputer, menjadi ketertarikan diberbagai tingkat pendidikan dalam proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia telah mencoba melakukan beberapa hal dalam kegiatan pembelajaran antara lain pendidikan terbuka dengan belajar jarak jauh, belajar bersama antar lembaga pendidikan/latihan dalam sebuah jaringan, penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif seperti cd-rom multimedia dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video, perpustakaan elektronik (*e-library*). Penggunaan teknologi komputer ini dimanfaatkan untuk memudahkan berbagai kebutuhan proses pembelajaran dalam pencarian ataupun penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik maupun pengajar.

Sebagai negara berkembang Indonesia menuntut daerah-daerahnya untuk mengikuti arus globalisasi dunia. Kebutuhan setiap daerah dihadapkan

dengan berbagai fasilitas modern menuju kemakmuran. Salah satunya adalah perkembangan teknologi yang semakin mudah dijumpai. Berbagai fasilitas, kualitas dan manfaat yang ditawarkan oleh teknologi komputer, yaitu memudahkan hidup manusia dalam mengakses berbagai informasi. Dengan adanya teknologi komputer sebagai media informasi dan komunikasi dapat memudahkan mendapat informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan kepada siapa saja. Hal itu didukung oleh kemajuan teknologi internet, membuat pertukaran informasi dan informasi yang dibutuhkan menjadi lebih mudah untuk didapatkan. Sehingga keberadaan internet pada masa kini sudah merupakan suatu kebutuhan pokok manusia modern dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan global.

Awalnya internet memiliki kecepatan yang minim dan tarif berlangganan relatif mahal sehingga sedikit sekali yang menggunakannya. Kemudian seiring dengan perkembangan waktu kecepatan internet semakin tinggi dan tarif berlangganan relatif murah dan mudah terjangkau. Kondisi ini sudah tentu memberikan dampak terhadap corak dan pola kehidupan umat manusia secara keseluruhan. Oleh sebab itu, setiap manusia atau bangsa yang akan menghadapi tantangan global, serta meningkatkan kualitas dirinya untuk beradaptasi dengan tuntutan teknologi mikroprosesor yang berkembang, maka suatu keharusan untuk mengikuti perkembangan teknologi apa lagi disertai kecepatan internet yang semakin memadai, mudah di akses dengan menggunakan komputer, laptop, netbook bahkan dengan seluler serta peralatan lainnya yang mendukung fasilitas internet.

Berbagai perkembangan teknologi yang digunakan dalam proses penyampaian pesan dapat dilihat dalam berbagai interaksi berikut ini. Pada bidang pengajaran, proyektor digunakan seorang pengajar, instruktur dalam sebuah pembelajaran atau pelatihan, memproyeksikan materi dengan berbagai contoh-contoh visual sehingga para peserta didik dapat menangkap pesan tersebut secara lebih jelas. Pada bidang perfilman juga terjadi perkembangan yang cukup pesat mulai dengan kamera yang besar dan mahal kemudian berkembang dengan ukuran yang lebih kecil dan kualitas yang lebih baik, sehingga seseorang dapat kapan saja mendokumentasikan proses aktifitas pekerjaannya. Selain itu dalam segi *design*, telah menjadi lebih canggih seiring perkembangan *software* yang dipakai sehingga tercipta beragam efek yang memukau dan ada juga suatu film yang tidak lagi dikemas menggunakan kamera tetapi hanya dengan menggunakan *software* tersebut.

Berbagai macam penggunaan perkembangan teknologi tersebut mempunyai tujuan tidak lain untuk memudahkan kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Perkembangan media terjadi seiring berkembangnya arus teknologi yang menciptakan kebutuhan informasi yang praktis serta selalu dapat diandalkan oleh manusia yang membutuhkannya.

Perkembangan penggunaan teknologi komputer sebagai media juga digunakan untuk alat bantu mengajar (*teaching aids*) di setiap daerah yang berkembang di Indonesia. Dalam hal ini media disebut sebagai perantara, karena media diharapkan menjadi jembatan penghubung/perantara antara *encoder* dan *decoder*. Seorang pengajar yaitu guru sebagai salah satu sumber informasi kepada penerima informasi yaitu siswa, artinya bagaimana semua komponen

pembelajaran dapat diproses siswa dengan baik. ada empat komponen pembelajara yang seharusnya dicapai yaitu menstruksisasi kerangka belajar, memfasilitasi perhatian pembelajar, memfasilitasi pengkodean informasi, dan mengajari siswa strategi mengkontruksi makna. Ada kalanya informasi yang akan disampaikan tidak diterima dengan baik yaitu komponen pembelajaran tidak tercapai oleh siswa, oleh karena itu untuk mengoptimalkan sampainya informasi secara benar dan utuh dibutuhkan suatu media yang efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran IPS penyampaian materi dengan penyajian tiga dimensi yaitu warna, gerakan dan suara dapat membantu guru dalam penyampaian materi ajar secara maksimal dan proses pembelajaran. Video dimanfaatkan pada ranah kognitif, pembelajaran bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman actual dan peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Misalnya pada materi kenampakan alam di bumi, dengan menggunakan media video pembelajaran dapat lebih menghidupkan/lebih nyata sehingga siswa lebih mudah memahami materi tanpa harus melihat secara nyata di dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPS diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari tentang sejarah, keadaan geografis dan perkembangan ekonomi yang ada di wilayah masing-masing. Dalam penelitian ini diharapkan siswa dapat memahami tentang masalah kebencanaan yaitu terjadinya bencana alam seperti banjir dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif.

Kebanyakan sekolah selama ini masih menganggap IPS sekedar *transfer of knowledge* dari pendidik ke peserta didik, tanpa memperlihatkan tujuan

mata pelajaran tersebut. sehingga proses pembelajaran yang ada tidak mampu mendorong peserta didik agar aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Para pendidik menyampaikan materi pelajaran melalui ceramah, dengan harapan peserta didik dapat memahaminya dan merespon sesuai materi yang disampaikan.

Berdasarkan data diperoleh peneliti melalui observasi di SD Negeri 024183 Kecamatan Binjai Timur Kota Binjai mempunyai sarana prasarana yang cukup memadai yaitu satu buah proyektor beserta layar LCDnya dan beberapa kit pembelajaran. Namun pemanfaatan media tersebut masih kurang maksimal dalam pengajaran di kelas, khususnya pada pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran di kelas guru lebih banyak mengandalkan buku paket. Seringnya bahan ajar yang bersifat *textbook center* (berpusat pada buku pelajaran) selalu diaplikasikan guru dalam pembelajaran yang bersifat sosial seperti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya materi masalah kebencanaan. Pernyataan ini didukung dengan aktivitas guru dalam mengajar masih menerapkan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah yang sering diterapkan. Guru menerangkan kemudian siswa mencatat hal-hal yang dianggap penting.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 024183 Binjai Timur tergambar bahwa pelaksanaan pembelajaran masih memprihatinkan. Dalam pembelajaran IPS, proses pembelajaran hanya menciptakan siswa yang mampu menguasai teori secara kognitif yakni pemahaman dan ingatan saja, tetapi jarang sekali guru menyentuh ranah aplikasi, sintesis, evaluasi, dan analisis siswa. Dari berbagai pernyataan di atas maka wajar kiranya hasil belajar siswa masih rendah, diperoleh data yang menunjukkan nilai siswa kelas IV mata pelajaran IPS

selama 2 (dua) tahun terakhir diperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 73 (tujuh puluh tiga). Adapun data rata-rata siswa selama 2 (dua) tahun terakhir terdapat pada Tabel 1.1. berikut ini.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Selama 2 tahun Terakhir Mata Pelajaran IPS**

No.	Tahun	Nilai Rata – rata
1.	2015 – 2016	75,1
2.	2016 – 2017	77,73

Untuk mengatasi hal tersebut di atas guru telah melakukan remedial tetapi hanya sekedar melakukan tes ulang tanpa didahului dengan perbaikan pada proses penyediaan media pembelajaran. Kenyataan ini menambah persoalan yang berkaitan dengan kemampuan guru dalam penguasaan media pembelajaran yang berkualitas. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Selanjutnya selain menentukan kriteria pencapaian hasil belajar guru juga perlu menentukan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran. Maka dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa dituntut untuk memiliki pencapaian belajar sesuai tujuan yang telah dirancang oleh guru tersebut.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), memberikan hak/kewenangan kepada sebuah satuan pendidikan untuk menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan karakteristik sekolah. Salah satunya adalah kebebasan guru dalam menentukan materi pelajaran/bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas, sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar

yang hendak dicapai. Pembelajaran yang berlangsung didominasi oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. siswa menjadi pasif karena lebih sering mendengarkan penjelasan guru. Dengan harapan peserta didik memiliki pandangan yang sama dengan guru, atau sama dengan media pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pendidikan salah satu solusi untuk mengembangkan media pembelajaran guru. Manfaat media dalam pembelajaran telah dirasakan oleh pemerhati pendidikan. hal tersebut membuat mereka terus berusaha mengembangkan media pembelajaran yang relevan bagi kebutuhan siswa serta memperhatikan aspek pedagogis dan kurikulum yang harus dicapai siswa. Apalagi sejalan dengan kemajuan teknologi computer yang memiliki banyak kelebihan. sehingga media pembelajaran dapat dipadukan dengan teknologi yang sudah membaik saat ini. Dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media interaktif dapat bermanfaat bagi peneliti dalam melakukan tahapan sesuai dengan teori penelitian pengembangan yang ada, mulai dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Sebagai sebuah produk, media interaktif merupakan hasil pemecahan suatu masalah berdasarkan pendekatan komunikasi audio visual. Rancangan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah sebuah desain komunikasi visual yang ditayangkan melalui monitor yang dapat dihadirkan pada saat tertentu. Tidak tersedianya media pembelajaran dan model pembelajaran yang relevan untuk digunakan menyebabkan pembelajaran tidak optimal, maka fokus utama penelitian ini adalah

pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi masalah hasil belajar yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV di SD Negeri 024183

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan instrument angket yang dilakukan oleh peneliti melibatkan 6 orang guru SD Negeri 024183 Kecamatan Binjai Timur Kota Binjai menghasilkan data sebagai berikut :

**Tabel 1.2 Hasil Studi Pendahuluan Instrumen Angket**

NO	ASPEK KEBUTUHAN	KETERANGAN	HASIL
1.	Penggunaan media pada setiap pembelajaran	- Menggunakan media - Tidak menggunakan media	0,84% 99,16%
2.	Penggunaan media interaktif	- Menggunakan media interaktif - Tidak menggunakan media interaktif	0,08% 99,92%
3.	Penggunaan media pada pembelajaran IPS	- Menggunakan media pada pembelajaran IPS - Tidak menggunakan media pada pembelajaran IPS	0,008% 99,92%
4.	Penggunaan media interaktif pembelajaran pada pembelajaran IPS	- Menggunakan media interaktif pada pembelajaran IPS - Tidak menggunakan media interaktif pada pembelajaran IPS	0,008% 99,92%
5.	Kebutuhan media interaktif pembelajaran IPS	Kebutuhan dari seluruh informan	0,08% 99,92%
6.	Media interaktif pembelajaran IPS yang diharapkan	Dari kesimpulan seluruh informan, bahwa guru membutuhkan media interaktif pembelajaran IPS berupa video pembelajaran, dapat membantu penyampaian materi IPS di dalam kelas dengan mudah dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat	

Berdasarkan hasil studi pendahuluan instrument angket data guru SD Negeri 024183 Kecamatan Binjai Timur mengenai multimedia interaktif yaitu, (1) Guru yang menggunakan Media pembelajaran (0,084%) dan Guru yang tidak

menggunakan media pembelajaran (99,16%) (2) Guru yang menggunakan Media interaktif (0,08%) dan Guru yang tidak menggunakan media interaktif (99,92%) (3) Guru yang menggunakan Media pembelajaran IPS (0,08%) dan Guru yang tidak menggunakan media pembelajaran IPS (99,92%), (4) Guru yang menggunakan Media interaktif pembelajaran IPS (0,08%) dan Guru yang tidak menggunakan media interaktif pembelajaran IPS (99,92%), (5) Guru yang membutuhkan Media interaktif pembelajaran IPS (0,08%) dan Guru yang tidak menggunakan media interaktif (99,92%) .

Journal of Educational Social Studies yang berjudul Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam oleh Herijanto (2012), menemukan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa yang ditunjukkan pada hasil evaluasi belajar yang sangat tinggi dan aktifitas pembelajaran yang sangat baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati (2015) bahwa multimedia pembelajaran sangat efektif membantu siswa dalam memahami materi dan membuat siswa lebih senang dalam belajar. Rachmadiyah (2013) yang menyatakan multimedia interaktif ini memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, baik dari segi keefektifan, keterapan, maupun daya tarik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2015) bahwa dengan menggunakan media interaktif pembelajaran lebih valid, efektif, dan praktis. Ringkasan hasil analisis di atas, menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat efektif dalam pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD. Penulisan artikel ini diarahkan untuk menyajikan hasil kajian literatur pengembangan multimedia interaktif pembelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar. Ni Wayan Desi

Darmayanti (2014) bahwa dengan menggunakan media interaktif maka pembelajaran efektif dan hasil belajar meningkat. Pengembangan multimedia ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens (2004) yang menggunakan 5 tahap pengembangan yakni, (1) Need Assesment/analysis (analisa), (2) Design (disain/perancangan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi/eksekusi), (5) Evaluation (evaluasi/umpan balik).

Dari kesimpulan seluruh analisis hasil kebutuhan, menunjukkan bahwa guru membutuhkan media interaktif pembelajaran IPS, untuk itu peneliti berupaya mengembangkan alternatif media interaktif berupa video pembelajaran IPS khususnya pada materi Kebencanaan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka di angkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Materi Kebencanaan Kelas IV SD Negeri 024183 Binjai Timur”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran di sekolah
2. Masih sedikit tenaga pendidik, terutama guru kelas yang memanfaatkan fasilitas computer sebagai media pembelajaran
3. Pembelajaran IPS yang cenderung tidak menarik, kering makna dan tidak dinamis sehingga siswa sulit memahami konsep IPS dan menjelaskan keterkaitan antar konsep, tidak tahu bagaimana mengaplikasikan konsep Kebencanaan secara luwes, akurat, efisien dan

tepat dalam pemecahan masalah

4. Media pembelajaran yang digunakan masih tergolong sederhana, sehingga siswa tidak dapat memvisualisasikan dengan mudah penyampaian materi, menimbulkan kendala dalam memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami pokok persoalan dalam merancang model IPS dan menafsirkan solusi yang diperoleh
5. Kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang hanya menyentuh ranah pengetahuan dan pemahaman siswa saja.
6. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun perangkat pembelajaran maupun pelaksanaan pembelajaran khususnya penggunaan multimedia interaktif.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, menunjukkan bahwa perlunya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS sebagai salah satu upaya untuk mengatasi masalah-masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Namun mengingat begitu banyak kompetensi dasar pelajaran IPS dan keterbatasan waktu serta biaya maka pembatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran IPS yang akan dikembangkan adalah multimedia interaktif pada kelas IV SD Negeri 024183 Binjai Timur pada materi kebencanaan.
2. Melakukan observasi untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS materi Kebencanaan.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kebencanaan ?
2. Apakah implementasi multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS materi kebencanaan memberikan hasil yang lebih baik?
3. Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS materi Kebencanaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kebencanaan.
2. Menghasilkan implementasi multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS materi kebencanaan memberikan hasil yang lebih baik.
3. Menghasilkan efektivitas multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS materi Kebencanaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk perkembangan ilmu dan pengetahuan khususnya pembelajaran IPS di Sekolah. Selain itu, hasil penelitian diharapkan juga bermanfaat dan memperkaya sumber kepustakaan dan dapat

disajikan sebagai bahan acuan dan penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi guru yaitu bentuk tindakan nyata membantu usahanya dalam meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar..
2. Bagi siswa yaitu sebagai peningkatan kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik dengan dimilikinya pengalaman dan kemampuan mengatasi permasalahan yang menghambat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan sekaligus pengalaman dan kemampuan bekerja merancang melaksanakan dan mengevaluasi penelitian tindakan kelas.
3. Bagi pengelola pendidikan yaitu sebagai masukan berupa hal-hal yang dapat menjadi pertimbangan dalam pembuatan kebijaksanaan pendidikan selanjutnya.