

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 merupakan suatu musibah yang sangat memilukan bagi seluruh penduduk. Seluruh proses kehidupan di bumi jadi terganggu, salah satunya bidang pendidikan. Banyak negara memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi atau universitas, salah satunya yaitu Indonesia. Akibat pandemi Covid-19 pembelajaran harus dilaksanakan secara *online*, sehingga harus memanfaatkan perkembangan teknologi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya yaitu bidang pendidikan atau pembelajaran. Pendidikan harus memikirkan dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan membuat proses pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, mengikuti perkembangan IPTEK, serta membantu siswa meningkatkan prestasi belajarnya. Pada proses pembelajaran, teknologi informasi telah dilibatkan sebagai sarana pembelajaran.

Dewasa ini telah berkembang media pembelajaran berbantuan teknologi informasi dalam setiap mata pelajaran. Teknologi informasi memiliki peran sebagai media pembantu atau penunjang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sistem pendidikan sudah seharusnya mengembangkan prestasi dan berbagai macam keterampilan diantaranya kreativitas dan kesadaran global yang dikenal dengan Kompetensi Abad 21. Kompetensi tersebut diantaranya adalah kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (*information & communication technology literacy skill*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*),

keterampilan memecahkan masalah (*problem solving skill*), keterampilan berkomunikasi secara efektif (*effective communication skill*) dan keterampilan berkolaborasi (*collaborate skill*). Menyikapi kebutuhan pendidikan Abad 21, pemerintah melakukan penyempurnaan dalam sistem pendidikan nasional dengan memberlakukan Kurikulum 2013. Salah satu karakteristik pembelajaran di Kurikulum 2013 adalah memberlakukan pembelajaran tematik di sekolah dasar untuk semua tingkatan kelas.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 yang disebut dengan pembelajaran tematik integratif memiliki pendekatan yang berbeda dengan pembelajaran tematik pada kurikulum sebelumnya. Pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu intradisipliner, interdisipliner, multidisipliner, dan transdisipliner.

Media pembelajaran yang populer saat ini adalah media berbasis teknologi dalam bentuk multimedia interaktif. Multimedia interaktif bisa memuat beberapa media sekaligus dalam satu pakatnya. Dalam sebuah multimedia interaktif pembelajaran yang utuh biasanya memiliki komponen kompetensi, materi ajar, dan evaluasi.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti pada ibu Cici Suwarsih, S.Pd selaku guru kelas V-A SD Negeri 101774 Sampali adalah belum

tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik karena masih kurangnya pemahaman guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sehingga pelaksanaannya masih bersifat konvensional. Selanjutnya penggunaan media yang biasa digunakan guru masih kurang efektif dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Media yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran berdasarkan kondisi sekarang yaitu media berupa slide materi menggunakan *power point* dan media tersebut dikirim ke grup *whatsapp* kelas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kelemahan media yang digunakan guru yaitu peserta didik hanya bisa membaca dan memahami sendiri media tersebut tanpa ada bantuan guru seperti biasanya dilakukan di sekolah atau di ruang kelas. Berdasarkan kelemahan media tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sehingga harapannya dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tersebut dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik atau adanya *feedback* antara media dan peserta didik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, kompetensi yang ingin dicapai serta tujuan dari pembelajaran. Tujuan akhir dari suatu pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik ditunjang dengan pemberian metode atau cara yang tepat dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan pemberian media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dan bisa berinteraksi langsung dengan peserta didik, sehingga dengan terciptanya media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai pengembangan media interaktif yang dapat dijadikan sebagai penguatan bagi peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hidayatul Maulidta dan Wahyu Sukartiningsih (2018, h. 681-692) dalam artikel JPGSD, Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks eksposisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III SD. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Imam Nuraini, dkk (2019, h. 62-71) dalam artikel Jurnal Varidika yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power point iSpring Suite 8* di Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian tersebut menunjukkan media pembelajaran berbasis *power point iSpring Suite 8* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu mengenai pengembangan media interaktif, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V-A SD Negeri 101774 Sampali T.A 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik di kelas V-A SD Negeri 101774 Sampali.
2. Kurangnya pemahaman guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sehingga pelaksanaannya masih bersifat konvensional.
3. Penggunaan media yang biasa digunakan masih kurang efektif dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbantuan *power point iSpring* pada pembelajaran tematik dengan tema 1 “organ gerak hewan dan manusia” subtema 1 “organ gerak hewan” pembelajaran 3 kelas V-A SD Negeri 101774 Sampali T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas kelayakan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbantuan *power point iSpring* pada pembelajaran tematik tema 1 “organ gerak hewan dan manusia” subtema 1 “organ gerak

hewan” pembelajaran 3 kelas V-A SD Negeri 101774 Sampali T.A 2021/2022?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbantuan *power point iSpring* pada pembelajaran tematik tema 1 “organ gerak hewan dan manusia” subtema 1 “organ gerak hewan” pembelajaran 3 kelas V-A SD Negeri 101774 Sampali T.A 2021/2022?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbantuan *power point iSpring* pada pembelajaran tematik tema 1 “organ gerak hewan dan manusia” subtema 1 “organ gerak hewan” pembelajaran 3 kelas V-A SD Negeri 101774 Sampali T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbantuan *power point iSpring* pada pembelajaran tematik tema 1 “organ gerak hewan dan manusia” subtema 1 “organ gerak hewan” pembelajaran 3 kelas V-A SD Negeri 101774 Sampali T.A 2021/2022.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbantuan *power point iSpring* pada pembelajaran tematik tema 1 “organ gerak hewan dan manusia” subtema 1 “organ gerak hewan” pembelajaran 3 kelas V-A SD Negeri 101774 Sampali T.A 2021/2022.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbantuan *power point iSpring* pada pembelajaran tematik tema 1 “organ gerak hewan dan manusia” subtema 1 “organ gerak

hewan” pembelajaran 3 kelas V-A SD Negeri 101774 Sampali T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik serta dapat dipakai sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini membawa manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi instansi sekolah, dapat memberikan sumbangan pikiran serta informasi bagi sekolah sebagai alat dalam menyampaikan materi dengan baik dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai informasi inovatif dan gagasan kreatif dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai alat dalam menyampaikan materi dengan baik dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Peserta didik, hasil penelitian ini dapat mendorong untuk lebih meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran tematik dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
- d. Bagi Peneliti Lanjutan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar penelitian dan sebagai bahan referensi bagi pengembangan media pembelajaran untuk melanjutkan penelitian dalam mengembang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.