

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan sebuah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam mendewasakan diri, untuk mencapai tujuan melalui proses pembelajaran dan pelatihan. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan bahan ajar untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar sebagai perantara proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan yang diberikan oleh guru ke siswa, melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan ajar dapat diartikan sebagai suatu informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan, bahan ajar dapat berupa cetak maupun non cetak.

Kebanyakan sekolah hanya menggunakan bahan ajar konvensional yaitu bahan ajar cetak yang diberikan oleh Kemendikbud. Sehingga diperlukan inovasi baru dalam mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar yang memanfaatkan teknologi masih sangat sedikit digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin berkembang bahan ajar perlu dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagai pendamping bahan ajar yang diberikan oleh kemendikbud . Bahan ajar multimedia

interaktif dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi bahan ajar yang menarik, mudah digunakan serta pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Menurut Prastowo (2019, h. 139) Bahan ajar multimedia interaktif merupakan bahan ajar yang menggabungkan berbagai media pembelajaran seperti audio, gambar, animasi, teks, grafik yang bersifat interaktif untuk mengontrol suatu perintah alami dari suatu persentasi, dengan begitu terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunanya. Dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif siswa akan lebih memiliki minat dalam berinteraksi dengan pelajaran dan membuat siswa aktif. Bahan ajar interaktif tidak hanya digunakan pada saat proses belajar luring tetapi juga dapat digunakan pada saat pembelajaran daring. Sehingga teknologi harus dimanfaatkan dalam mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif pada proses kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar multimedia interaktif sangat cocok digunakan pada pembelajaran tematik. Menurut Prasowo (2019, h. 5) pendekatan tematik mengharuskan perubahan paradigma pembelajaran lama yang keliru (*teacher centered* atau berpusat pada guru). Pada era saat ini, paradigma pembelajaran harus diarahkan ke *student centered* (berpusat pada siswa). Sehingga dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif siswa dapat belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan 3 orang guru pada hari Kamis tanggal 24 September 2020 di SD Negeri 014638 Sei Nangka Kab. Asahan guru masih menggunakan bahan ajar cetak yang diberikan oleh Kemendikbud, bahan ajar yang digunakan belum bervariasi. Belum ada guru yang membuat dan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yaitu bahan ajar yang memadukan pembelajaran dan teknologi. Dengan bahan ajar berbasis

multimedia interaktif dalam pembelajaran anak berinteraksi langsung terhadap bahan ajar dan anak juga bisa belajar secara mandiri. Oleh karena itu dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, bahan ajar multimedia interaktif juga bisa digunakan sebagai pendamping bahan ajar yang telah didapatkan dari kemendikbud.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas III SD Negeri 014638 Sei Nangka Kab.Asahan.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka muncul masalah-masalah yang dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Belum tersedianya bahan ajar multimedia interaktif pada kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 014638 Sei Nangka Kab. Asahan
- b. Bahan ajar yang digunakan hanya bahan ajar cetak yang didapatkan dari kemendikbud
- c. Belum ada variasi bahan ajar dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, maka batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif Tema 5 Cuaca, subtema 1 Keadaan Cuaca pembelajaran 1 kelas III SD Negeri 014638 Sei Nangka Kab. Asahan T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada tema 5 Cuaca, subtema, 1 Keadaan Cuaca, pembelajaran 1 di kelas III SD Negeri 014638 Sei Nangka Kab. Asahan T.A 2020/2021?
- b. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada tema 5 Cuaca, subtema 1 Keadaan Cuaca, pembelajaran 1 di kelas III SD Negeri 014638 Sei Nangka Kab. Asahan T.A 2020/2021?
- c. Bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada tema 5 Cuaca, subtema 1 Keadaan Cuaca, pembelajaran 1 di kelas III SD Negeri 014638 Sei Nangka Kab. Asahan T.A 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada tema 5 Cuaca, subtema, 1 Keadaan Cuaca, pembelajaran 1 di kelas III SD Negeri 014638 Sei Nangka Kab. Asahan T.A 2020/2021
- b. Mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada tema 5 Cuaca, subtema 1 Keadaan Cuaca, pembelajaran 1 di kelas III SD Negeri 014638 Sei Nangka Kab. Asahan T.A 2020/2021
- c. Mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada tema 5 Cuaca, subtema 1 Keadaan Cuaca, pembelajaran 1 di kelas III SD Negeri 014638 Sei Nangka Kab. Asahan T.A 2020/2021

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Sedikit banyaknya hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar ini memberikan kontribusi dalam melengkapi penelitian yang berhubungan dengan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan penelitian sejenis sehingga dapat mendukung penelitian-penelitian yang lebih mendalam.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, pengembangan bahan ajar ini dapat menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan juga menjadi referensi untuk membuat bahan ajar berbasis multimedia interaktif
- b. Bagi Siswa, dengan pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.
- c. Bagi Sekolah, pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini semoga bermanfaat menjadi referensi guru lain untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan bahan ajar yang menarik.
- d. Bagi Peneliti, dengan pengembangan bahan ajar multimedia interaktif ini dapat meningkatkan kreativitas peneliti tentang pembuatan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.