

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang baik tentu harus direncanakan dengan matang dan menyeluruh. Perencanaan tersebut dapat dilihat dari aspek strategi, metode, bahan ajar, media pembelajaran, ataupun aspek lain yang mendukung proses pembelajaran. penggunaan strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat, dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran itu sendiri tidak lepas dari pedoman pembelajaran, yaitu kurikulum. Pada tahun 2013/2014 Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah diputuskan untuk menggunakan kurikulum 2013.

Tujuan Kurikulum 2013 akan tercapai jika terdapat berbagai kriteria (kunci sukses), salah satunya adalah inovasi guru. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki pengajar untuk mendukung keberhasilan implementasi kurikulum 2013 adalah kemampuan menggunakan berbagai metode, media, dan sumber belajar untuk membangun kompetensi peserta didik selama proses pembelajaran.

Sejak kelas I hingga kelas VI, Kurikulum 2013 diterapkan di Sekolah Dasar (Madrasah Ibtidaiyah) dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Melalui pembelajaran tematik, peserta didik dapat membangun kesaling terkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman lainnya atau pengetahuan dengan pengetahuan lainnya ataupun antara pengetahuan dengan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran itu menarik. Artinya Materi pembelajaran dalam pembelajaran tematik-terpadu digunakan harus saling berkaitan untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus

mempelajari mata pelajaran lainnya. Penerapan pembelajaran tematik peserta didik diharapkan dapat belajar sambil bermain dengan kreativitas yang tinggi. Karena, dalam Belajar bukan hanya tentang mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi juga tentang mendorong mereka untuk melakukan (*learning to do*), menjadi (*learning to be*), dan hidup bersama (*learning to live together*). Secara simultan paradigma pembelajaran ini menekankan pada aktivitas belajar peserta didik, seperti pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) yang bebas dari tekanan dan ketakutan namun tetap bernilai bagi peserta didik.

Lingkungan belajar yang menyenangkan akan tercipta bagi peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran tematik. Diperlukan beberapa komponen, seperti halnya metodologi pembelajaran lainnya, untuk menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan yang mendukung prestasi belajar peserta didik, Tujuan pembelajaran, sumber belajar, teknik pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar semuanya termasuk dalam komponen belajar. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran tematik terpadu karena memungkinkan peserta didik untuk berpikir lebih konkrit, yang mengurangi verbalisme mereka.

Pada proses pembelajaran berlangsung Guru mengalami kesulitan di kelas karena anak-anak kurang memperhatikan guru sedang menjelaskan materi yang dipelajari melainkan peserta didik malah menggagu temannya yang sedang belajar, bahkan peserta didik malah asik dengan kegiatannya masing-masing. Ketika Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan tentang mata pelajaran

yang disampaikan oleh guru, Peserta didik sama sekali tidak paham bahkan dia bingung apa yang sedang ditanyak oleh guru. Hal ini menyebabkan tidak adanya interaksi timbal balik antara guru dengan peserta didik maupun sebaliknya. Sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Karena itu, dengan menggunakan media yang bervariasi dikemas semenarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan lebih tertarik dalam belajar.

Kehadiran media memiliki arti yang relatif penting. Sebab dalam kegiatan proses belajar materi yang susah untuk diajarkan atau disampaikan kepada peserta didik dapat dibantu dengan menghadirkan media menjadi indera mediator. Kerumitan bahan yang akan disampaikan pada peserta didik disederhanakan dengan bantuan media serta media pula dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui istilah-kata atau kalamat tertentu. Akan tetapi, masih banyak guru menggunakan media konvensional, meskipun sesekali guru menggunakan lingkungan sekolah dan benda-benda yang ada di ruangan kelas tersebut.

Khususnya pada pembelajaran tematik guru memiliki tugas yang benar-benar harus diperhatikan dalam menentukan media yang cocok untuk tema maupun subtema karena menggabungkan beberapa mata pelajaran, misalnya tema 7 subtema 1 yang membahas tentang mata pembelajaran yaitu, PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, SBDP, dan IPS dimana media yang harus digunakan saling berhubungan sehingga peserta didik tidak merasakan pergantian mata pelajaran yang satu ke mata pelajaran lainnya akan tetapi, guru hanya bisa membuat media dalam satu mata pelajaran. Oleh sebab itu, diharapkan media pembelajaran yang dibuat khusus untuk pembelajaran tematik yang dapat memadukan tiga mata pelajaran dalam bentuk satu media.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah “segala sesuatu, baik itu berupa alat, lingkungan, ataupun kegiatan, yang disusun secara sengaja sehingga dapat menyalurkan pesan pembelajaran guna terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”.

Tujuan media pembelajaran ialah guna memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Artinya cara komunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, mengakibatkan daya ingat peserta didik dalam saat 3 jam hanya 70%. Jika penggunaan media yang konkret tidak diiringi dengan menggunakan komunikasi verbal daya ingat peserta didik semakin meningkat menjadi 72%, sedangkan penggunaan media visual diiringi dengan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%. Penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media bias menaikkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Perkembangan dunia digital perlu adanya perubahan dalam pengembangan media terutama pada media interaktif. Menurut Munir (2012, h. 132) bahwa “Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”. Oleh sebab itu, Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan pada media interaktif yang berbentuk visual juga audio-visual sehingga memungkinkan pesertadidik berinteraksi dengan media tersebut untuk menstimulus peserta didik serta

mempermudah peserta didik untuk mempermudah dan memahami menggunakan cara yang menarik dan menyenangkan.

Peneliti melakukan wawancara awal di sekolah UPTD 09 Parimburan Desa Parimburan Kec. Sungai Kanan Kab. Labuhan Batu Selatan Prov. Sumatra Utara untuk memperoleh masalah yang dihadapi oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan peneliti pada hari senin, 03 November 2020 pukul 09:00 s/d selesai bersama guru kelas Va yaitu ibu Effi Supina Harahap S.Pd. Penggunaan pembelajaran tematik berjalan dengan sempurna. Baik pendidik maupun peserta didik. Prasarana dan fasilitas yang cukup untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tema. Namun fasilitas yang tersedia seperti laptop dan LCD *proyektor* belum dapat digunakan secara efektif atau efisien karena pemanfaatan sarana dan prasarana yang kurang baik.

Hasil dari wawancara bersama guru kelas V proses pembelajaran di kelas guru masih kurang dalam pengembangan media pembelajaran guru masih menggunakan buku pegangan tematik peserta didik dan buku tematik guru, terkadang guru juga menggunakan media cetak lainnya seperti koran dan majalah hanya saja majalah jarang didapatkan di sekolah tersebut karena sekolah tersebut jauh dari perkotaan. Bahkan guru juga menggunakan lingkungan sekolah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran guna dalam membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Akan tetapi, tidak semua peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, dikarenakan penggunaan media yang kurang bervariasi, proses pembelajaran peserta didik menjadi monoton, dan peserta didik kurang aktif dalam menggunakan media pembelajaran, mengakibatkan hasil belajar peserta didik

rendah. Dengan hal ini, dibutuhkan inovasi-inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sesuai dengan karakter peserta didik agar peserta didik dapat berperan aktif dalam menjalankan media pembelajaran.

Manfaat untuk memaksimalkan sarana dan prasarana seperti laptop dan proyektor, sehingga dibutuhkan pengembangan media berbasis multimedia interaktif. Media interaktif dapat berupa kombinasi antara teks, grafis, video dan audio yang tentunya akan lebih menarik. Partisipasi peserta didik lebih besar dan pembelajaran tidak monoton dan peserta didik aktif. Agar berhasil dalam proses pembelajaran, guru harus kreatif dalam penyampaian materi pelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di sekolah UPTD 09 Parimburan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembuatan multimedia interaktif pada pembelajaran berbasis tema. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Kelas V UPTD 09 Parimburan T.A. 2020/2021”**. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dikembangkan melalui *software Lectora Inspire*, yang menggabungkan audio dan gambar media pembelajaran ini dirancang untuk peserta didik kelas V SD serta digunakan pada pembelajaran 4 untuk tema 1 subtema 1. Sumber belajar berbasis multimedia interaktif ini didesain karena sarana dan prasarana yang kurang dimanfaatkan. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih mudah diingat dan bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, bahwa dapat dirumuskan identifikasi masalah penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran kurang menarik minat peserta didik mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.
2. Belum tersedia beragam media pembelajaran yang menunjang pembelajaran tematik.
3. Pemanfaatan sarana dan prasarana kurang optimal digunakan.
4. Belum tersedianya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas yaitu mengingat masih ada sarana dan prasarana belum optimal digunakan di sekolah tersebut sehingga peneliti ingin mengembangkan media yang berbasis multimedia interaktif di UPTD 09 Parimburan Desa Parimburan Kec. Sungai Kanan Kab. Labuhan Batu Selatan dan untuk segi waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021 dan peneliti memfokuskan pada “pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V UPTD 09 Parimburan T.A. 2020/2021”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari batasan masalah yang telah ditemukan di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V UPTD 09 Parimburan T.A. 2020/2021?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V UPTD 09 Parimburan T.A. 2020/2021?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V UPTD 09 Parimburan T.A. 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V UPTD 09 Parimburan T.A. 2020/2021.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V UPTD 09 Parimburan T.A. 2020/2021.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V UPTD 09 Parimburan T.A. 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan media diharapkan bisa menyampaikan sumbangan pemikiran serta menumbuhkan minat serta motivasi belajar peserta didik di pembelajaran tematik pada jenjang SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V.

2. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk melengkapi atau mengadakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik agar media pembelajaran lebih bervariasi.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam mendesain media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai pedoman untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.



THE
Character Building
UNIVERSITY