

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema yang mengaitkan lebih dari satu mata pelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik mempunyai satu tema yang dekat dengan dunia siswa dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tematik juga mewajibkan siswa agar berperan aktif mencari, menggali, serta menemukan konsep-konsep dengan lengkap dan benar. Salah satu aspek penting dari pembelajaran tematik agar menjadi menarik adalah pentingnya penggunaan media pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Mar'atusholihah dkk. (2019, h. 254) dalam penelitiannya mengatakan bahwa agar pembelajaran tematik menjadi sebuah pembelajaran menarik sebaiknya pembelajaran tematik dikemas menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang mendukung untuk membantu peserta didik mengerti dan memahami apa yang mereka pelajari.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar *mengajar*. Berdasarkan undang-undang ini dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dimaksud adalah alat yang bisa mempermudah guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam kesempatan lain Eliza (dalam Firdian dan Maulana 2018, h. 823) menyebutkan

bahwa media pembelajaran harus berbasis interaktif karena mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan kondisi pembelajaran saat ini sudah memfasilitasi siswa dan terus mengalami perkembangan zaman terutama dalam penggunaan teknologi informasi. Maka dari itu, media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran tematik.

Media pembelajaran selain interaktif media juga harus dapat menarik perhatian siswa baik melalui musik, animasi, dan warna-warna yang cerah agar mampu membuat siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Nurseto (2011, h. 33) musik, animasi, dan warna yang cerah mampu menciptakan suasana agar siswa dapat dengan mudah memahami informasi. Musik juga meningkatkan ketertarikan siswa, mengurangi kebosanan, serta memberikan pengaruh kepada pendengarnya, jika materi pelajaran lebih bersifat ajakan tentu diperlukan musik dengan tempo yang cepat dan semangat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SDN 060848 Medan Petisah pada tanggal 18 Oktober 2020 pukul 10:05 WIB diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar sumber belajar yang digunakan oleh siswa dan guru masih berupa buku tematik sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik. Proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga masih menggunakan metode ceramah, menulis dan membaca serta memberikan tugas-tugas sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang monoton. Guru juga masih kurang aktif dalam mempergunakan media pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan juga tidak inovatif. Tentunya ini memberikan dampak terhadap siswa seperti siswa kurang bersemangat dan berperan aktif

dalam mengikuti pembelajaran dan mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa, dimana dari 27 orang siswa yang terdapat dalam satu kelas hanya 11 orang yang mampu melewati batas KKM yang berada pada nilai 70, sedang 18 orang sisanya tidak bisa melewati batas KKM yang telah ditetapkan.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Siswa Kelas IV pada Subtema 1di SDN 060848 Medan

No	Nama Siswa	Nilai
1	Siswa 01	80
2	Siswa 02	80
3	Siswa 03	65
4	Siswa 04	60
5	Siswa 05	86
6	Siswa 06	60
7	Siswa 07	90
8	Siswa 08	75
9	Siswa 09	45
10	Siswa 10	35
11	Siswa 11	80
12	Siswa 12	50
13	Siswa 13	45
14	Siswa 14	45
15	Siswa 15	30
16	Siswa 16	80
17	Siswa 17	55
18	Siswa 18	55
19	Siswa 19	75
20	Siswa 20	65
21	Siswa 21	80
22	Siswa 22	80
23	Siswa 23	85
24	Siswa 24	55
25	Siswa 25	35
26	Siswa 26	50
27	Siswa 27	65

Upaya mengatasi hal tersebut perlu dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menarik dan membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media yang interaktif, menarik dan mampu membangkitkan semangat siswa adalah Multimedia Interaktif Ceria (MIC). Multimedia Interaktif Ceria (MIC) adalah media pembelajaran yang mengkolaborasikan unsur teks, foto, suara, animasi dan video yang dilengkapi alat untuk mengontrol multimedia tersebut sehingga dapat digunakan oleh pengguna, ceria diartikan unsur-unsur yang ada pada multimedia tersebut bersifat ceria atau menyenangkan seperti musik, animasi, video harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Karakteristik Multimedia Interaktif Ceria (MIC) yaitu menggabungkan lebih dari satu unsur seperti unsur audio dan unsur visual, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, serta memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Kelebihan dari Multimedia Interaktif Ceria (MIC) itu sendiri mampu menyajikan peristiwa yang tidak bisa dilihat secara langsung dan meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) dalam proses pembelajaran tentunya merupakan sebuah hal penting, karena dengan adanya multimedia siswa diharapkan mampu memahami materi pelajaran yang diberikan meskipun proses pembelajaran berlangsung secara tidak tatap muka. Multimedia juga semakin pesat perkembangannya, bahkan multimedia juga semakin mudah

diakses terutama sekolah yang berada diwilayah kota-kota besar salah satunya di SDN 060848 Medan Petisah. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) cukup mudah dan sangat praktis dipergunakan untuk siswa kelas IV yang sudah memahami menggunakan android ataupun laptop. Setiap kegiatan yang ada didalam multimedia interaktif tentunya sudah diatur dan terarah sehingga siswa diharapkan lebih mandiri dalam mempergunakannya.

Berdasarkan paparan tentang permasalahan yang telah ditemukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) pada Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas 4 SDN 060848 Medan Tahun Ajaran 2021/2022”. Penelitian ini penting dilakukan untuk mendapat media pembelajaran yang inovatif, dapat meningkatkan hasil belajar, serta dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Proses pembelajaran pada kelas 4 SDN 060848 yang kurang menarik
2. Belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif
3. Hasil belajar siswa kelas IV tergolong rendah.
4. Kurang aktif dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya Multimedia Interaktif Ceria.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian terfokus pada validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran pada Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 1 dikelas IV SDN 060848 Medan Petisah. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dibatasi pada kajian “Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Pada Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas 4 SDN 060848 Medan Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah maka yang rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas Multimedia Interaktif Ceria (MIC) pada Tema 7 Subtema 1 siswa kelas 4 SDN 060848 Medan Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana praktikalitas Multimedia Interaktif Ceria (MIC) pada Tema 7 Subtema 1 siswa kelas 4 SDN 060848 Medan Tahun Ajaran 2021/2022?
3. Bagaimana efektivitas Multimedia Interaktif Ceria (MIC) pada Tema 7 Subtema 1 siswa kelas 4 SDN 060848 Medan Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) yang valid pada Tema 7 Subtema 1 siswa kelas 4 SDN 060848 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Menghasilkan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) yang praktis pada Tema 7 Subtema 1 siswa kelas 4 SDN 060848 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

3. Menghasilkan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) yang efektif pada Tema 7 Subtema 1 siswa kelas 4 SDN 060848 Medan. Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini tentunya sangat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran berdasarkan latar belakang masalah yang keadaannya perlu diatasi oleh mahasiswa. Dengan adanya penelitian ini, tentunya memiliki manfaat teoritis yang dapat memberikan wawasan kepada guru maupun siswa tentang Multimedia Interaktif Ceria (MIC) khususnya pada Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini, tentunya memberikan manfaat praktis yang dampaknya dapat dirasakan yaitu:

1.6.2.1 Bagi Siswa

Memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada tema 7 subtema 4. Menyediakan media pembelajaran yang tentunya berguna sebagai alat bantu pembelajaran tematik yang dapat dipergunakan oleh siswa secara mandiri baik pembelajaran tatap muka mau pun tidak tatap muka serta menumbuhkan semangat bagi siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Menjadi alternatif guru dalam menggunakan media pembelajaran, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan

memberikan pengalaman bagi guru dalam memanfaatkan Multimedia dan IT sebagai sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran serta sebagai masukan dalam melengkapi media pembelajaran Multimedia Interaktif ceria pada siswa kelas 4.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Sebagai penambah keterampilan serta pengalaman dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran interaktif.

1.6.2.5 Bagi PGSD Khususnya S1

Menjadi sumber referensi bagi mahasiswa yang nantinya akan melaksanakan tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC).

