

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang berguna untuk pembangunan nasional, dan dibuat menjadi landasan utama untuk usaha dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan diterapkan di lingkungan masyarakat, sekolah dan keluarga dan terus berproses sepanjang hidup. Jadi keluarga, masyarakat dan pemerintah bertanggung jawab bersama dalam pendidikan. Pendidikan merupakan upaya sadar dan sengaja untuk membantu proses siswa supaya berkembang, sesuai kemampuan dan sistem nilai yang diyakini dalam masyarakat berlangsung secara optimal.

Di zaman globalisasi teknologi masa sekarang yang berkembang pesat tidak terlepas dari dunia pendidikan. Perpaduan berbagai kecanggihan teknologi untuk memajukan layanan, meningkatkan kualitas hubungan akademik siswa merupakan alat yang digunakan teknologi untuk semakin berkembang. Teknologi tidak dapat menggantikan tugas guru dalam proses pembelajaran. Namun dengan digitalisasi pendidikan teknologi mampu memajukan kemampuan guru sehingga semakin meningkat.

Kehadiran teknologi sangat bermanfaat dan dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di situasi dan kondisi wabah Covid-19 yang terjadi pada masa sekarang ini. Dimana pembelajaran tatap muka tidak mungkin dilaksanakan di kondisi pandemi ini, oleh karena itu pembelajaran dengan *online* merupakan pilihan yang tepat. Sejalan dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yaitu Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan ICT yaitu komunikasi dan teknologi informasi untuk membuat dan mengembangkan materi, media dan metode belajar yang menarik bagi siswa untuk belajar merupakan salah satu penerapan teknologi di bidang pendidikan. Untuk menumbuhkan keefektifan pada saat proses pembelajaran berlangsung diperlukan cara pelaksanaan pembelajaran yang modren yaitu penerapan komputer dan perangkat pendukung lainnya agar kualitas mutu pendidikan menjadi lebih maju lagi.

Dalam proses pembelajaran multimedia dengan bersifat interaktif merupakan salah satu penggunaan ICT yang semakin berkembang saat ini. Multimedia ini adalah teknologi dimana terdapat penggabungan bermacam sumber media misalnya video, animasi, suara, grafis, teks, dan sebagainya disampaikan dengan dijalankan dan diatur oleh sistem komputer secara interaktif. Menurut Deni Darmawan (2014: 55 - 56) pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dimana sistem multimedia yang menayangkan tampilan animasi, suara, video, gambar dan teks menjadi daya tarik peserta didik sehingga peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar karena multimedia ini memadukan berbagai animasi, suara, video, gambar dan teks yang merupakan sumber belajar peserta didik oleh karena itu bentuknya menarik dan mendukung pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian Bagus, dkk (2020) mengemukakan tentang pelaksanaan pembelajaran interaktif sebagai sumber pembelajaran yang

inovatif bagi peserta didik di sekolah dasar dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Kelebihan multimedia interaktif selain dengan memiliki perpaduan tombol-tombol, menu dan animasi juga mewajibkan pemakainya semakin interaktif menggunakannya agar proses pembelajaran yang terlaksana lebih berkesan dan menarik bagi peserta didik. Trianingrum (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan multimedia interaktif mengikut sertakan kemampuan anak pada sisi pengetahuan, sikap dan keterampilannya dan mendorong peserta didik untuk dapat belajar mandiri, dengan adanya pilihan menu yang dirancang sedemikian rupa materi pembelajaran yang akan dipelajari peserta didik dapat dipilih bebas oleh peserta didik. Syabrina, dkk (2020) menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis macromedia flash dapat meningkatkan keefektifan, keterapan, dan daya tarik bagi peserta didik karena dengan multimedia interaktif ini peserta didik mendapatkan pembelajaran yang menarik bagi mereka.

Salah satu fungsi multimedia yang ideal dan dikemas supaya kemampuan peserta didik meningkatkan yaitu perpaduan pembelajaran dengan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat karena mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, mengembangkan keterampilan berfikir siswa, meningkatkan kemampuan kerja juga pengetahuan siswa dan dapat menumbuhkan sikap sosial.

Berdasarkan penelitian awal yang telah dilaksanakan peneliti di Sekolah Dasar Swasta Markus Medan diperoleh data hasil belajar siswa pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan masih rendah di bawah KKM sebesar 70

(tujuh puluh). Data tersebut didapatkan dari nilai rata-rata siswa kelas V SD Swasta Markus Medan dalam 2 (dua) tahun terakhir dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Nilai SD Swasta Markus Medan 2018/2019

No	Semester/ Tahun Pelajaran	Jumlah siswa	Ketuntasan Hasil Belajar	Nilai Rata-rata
1	Semester Genap 2018/2019	30	Tuntas	43,33
			Tidak Tuntas	56,67
2	Semester Genap 2019/2020	30	Tuntas	56,66
			Tidak Tuntas	43,34

(Sumber : Tata Usaha SD Swasta Markus Medan)

Berikut beberapa faktor kendala yang sering terjadi membuat peserta didik belum dapat mencukupi KKM yang telah ditetapkan di sekolah, yaitu kurikulum 2013 yang berlangsung dalam proses pembelajaran di sekolah dasar tersebut masih belum dapat dilaksanakan oleh sebagian tenaga pendidik, dan masih sering guru melaksanakan pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang umum dilakukan yaitu ceramah, memberikan tugas secara individu, padahal seharusnya guru harus melaksanakan kurikulum 2013 dan setidaknya memahami dan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* sehingga peserta didik yang berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung dan guru tidak menjadi sumber utama agar siswa mendapatkan informasi pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan belum ada dan diterapkan pada saat proses belajar mengajar berlangsung, guru melaksanakan pembelajaran dengan media yang biasa tanpa didukung dengan video atau animasi pembelajaran yang menarik, yang mengakibatkan siswa mudah bosan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan media

pembelajaran khususnya pada materi sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Keterbatasan waktu yang dimiliki guru dan kesulitan dalam memaparkan materi mengakibatkan peserta didik kurang mampu menerima dan memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Pada saat peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan banyak siswa yang diam tidak memberi tanggapan. Hal ini disebabkan karena banyak siswa yang kurang memperhatikan guru pada saat guru meminta untuk menyimak buku pelajaran yang sedang dipelajari.

Oleh karena itu guru diminta untuk memberikan terobosan dalam melakukan proses pembelajaran. Salah satu pilihan guru agar dapat mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran dan mengubah metode pembelajaran dari yang *teacher-centere* menjadi *student-centere* adalah menerapkan media pembelajaran dengan mengaplikasikan teknologi komputer. Dan pengaplikasian model pembelajaran *problem based learning* perlu dilaksanakan pada saat proses pembelajaran karena peserta didik dihadapkan secara nyata pada persoalan sehari-hari yang dialaminya, oleh karena itu peserta didik dapat menyelesaikan sendiri dengan kemampuannya dalam memecahkan masalah dan berusaha dengan berbagai penanggulangan mencari jalan keluar yang mengakibatkan peserta didik untuk berfikir kreatif. Namun banyak temuan yang terjadi dilapangan dimana media pembelajran tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini diakibatkan karena cakupan materi dalam media yang disajikan diciptakan untuk kalangan umum juga tidak mencermati secara khusus ciri-ciri keperluan sekolah yang akan menerapkannya, contoh-contoh dan ilustrasi yang disajikan dalam media tidak

sesuai dengan lingkungan sekitar siswa, dan tidak sesuai dengan kurikulum yang dilaksanakan di sekolah.

Salah satu jalan keluar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu penerapan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pendidikan. Banyak manfaat yang telah diperoleh oleh pemerhati pendidikan oleh karena itu mereka terus bekerja keras untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan keperluan peserta didik juga mengamati aspek ilmu pendidikan dan kurikulum yang harus diraih oleh peserta didik. Dengan multimedia interaktif ini diharapkan dapat mendukung guru dalam memaparkan materi juga menolong peserta didik mempermudah memahami materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan dari seluruh kajian hasil kebutuhan membuktikan bahwa guru memerlukan media interaktif pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan, oleh karena itu peneliti berusaha agar media interaktif berupa video pembelajaran pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan dapat berkembang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan masih dibawah nilai KKM yang telah ditetapkan karena guru sering menerapkan strategi pembelajaran yang biasa misalnya ceramah.

2. Penggunaan media pembelajaran kurang memikat dan tidak bervariasi yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan peserta didik pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
3. Guru kurang mampu dalam meningkatkan media pembelajaran sehingga peserta didik mengalami kendala untuk menguasai pembelajaran pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
4. Guru kurang mengetahui perlunya penyusunan perangkat pembelajaran dan juga pelaksanaan pembelajaran terutama dalam pengaplikasian multimedia interaktif.
5. Belum terdapat media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif guna mempermudah siswa untuk memperoleh pembelajaran pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran IPS yang dikembangkan adalah multimedia interaktif pada kelas V SD Swasta Markus Medan pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan
2. Melaksanakan penelitian guna memahami keefektifan produk pengembangan multimedia interaktif pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah pengembangan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan layak digunakan di SD Swasta Markus Medan?
2. Apakah pengembangan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Swasta Markus Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan agar :

1. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SD Swasta Markus Medan.
2. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan efektif di SD Swasta Markus Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan diatas, maka diperoleh manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Secara Teoritis

Sebagai pemberian ide ilmiah untuk meningkatkan pendidikan terutama pada pendidikan dasar dengan upaya meningkatkan media pembelajaran pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan agar hasil belajar peserta didik SD Swasta Markus Medan dapat meningkat.

2. Secara Praktis

a. Sebagai masukan kepada pihak sekolah dalam memajukan kualitas pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan .

b. Sebagai rujukan untuk guru dalam mengaplikasikan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk materi yang lain, yang signifikan bila diimplementasikan agar hasil belajar peserta didik meningkat.

c. Sebagai perenungan bagi pengayaan gagasan penelitian mengenai ulasan diri tentang pemecahan masalah siswa yang akan ditingkatkan di masa yang akan datang terutama dibidang pendidikan.

d. Sebagai ilmu pengetahuan bagi peneliti dan para praktisi peneliti pendidikan di bidang pengembangan perangkat pembelajaran tematik.