

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah hal yang penting bagi kehidupan manusia dan sangat berperan dalam maju mundurnya suatu bangsa. Suatu bangsa yang sangat besar adalah suatu bangsa yang memiliki pendidikan yang berkualitas. Yang dapat menunjang kemajuan berbagai bidang lainnya. Tujuan Pendidikan nasional ialah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa, dan berbudi pekerti luhur, memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan, memiliki kesehatan jasmani dan rohani, dan kepribadian yang baik dan mandiri serta tanggung jawab ke masyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan formal yang dilaksanakan disekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan pribadi peserta didik agar mampu memecahkan masalah yang ditemui dimasa sekarang dan masa yang akan datang dan sangat berperan sebagai penentu keberhasilan tujuan pendidikan yang menunjang kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

Pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Standar Tenaga Kependidikan Kriteria minimal kompetensi pendidik meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Di dalam kompetensi pedagogik dijelaskan guru harus mampu mengaplikasikan serta menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk kebutuhan pembelajaran. Para guru diminta untuk

meningkatkan kemampuan, agar memiliki kemampuan dan keahlian dalam memakai dan menguasai teknologi yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Oleh karena itu kemampuan dan kreatifitas guru dibidang teknologi pada penerapan pembelajaran jarak jauh daring dan luring secara terbatas sangat dibutuhkan dan diperlukan juga pada pembelajaran normal seperti biasa.

Pada peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang standar proses pasal 12 (1) Pelaksanaan pembelajaran sebagaimana diselenggarakan dalam suasana belajar yang: a. interaktif; b. inspiratif; c. menyenangkan; d. menantang; e. memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif; dan f. memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik. (2) Pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan oleh pendidik dengan memberikan keteladanan, pendampingan, dan fasilitasi. Untuk itu guru sebagai pendidik harus mampu memfasilitasi peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan sebagai inovasi dan proses belajar dan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidik sebagai pekerja profesional yang diharapkan mampu untuk membantu keberhasilan pendidikan Indonesia. Guru harus mampu mengadakan inovasi pembelajaran untuk memberikan efek yang baru sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik cepat bosan. Inovasi pendidikan dapat dilakukan dalam berbagai aspek seperti materi pelajaran dan media yang digunakan. Salah satu hal Untuk menciptakan pola pembelajaran yang selaras dengan kurikulum dan pembelajaran, dilakukan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, salah

satunya penggunaan media pembelajaran multimedia berupa aplikasi pembelajaran.

Multimedia interaktif berupa aplikasi merupakan gabungan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, animasi untuk membantu menyampaikan informasi dihadapan banyak orang (*audience*) atau salah satu bentuk komunikasi pada sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Munir 2015:2). Multimedia interaktif diharapkan dapat mempermudah penyampaian pesan/materi kepada pesertadidik. Multi dapat diartikan sebagai lebih dari dua, arti lainnya dari multi adalah berlipat ganda. Sedangkan media merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan sebagainya, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 166/1 Olak Rambahan bahwa, pada saat pandemi berlangsung penggunaan media yang selalu digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan buku tema edaran pemerintah. Dan Pelaksanaan pembelajaran pasca wabah, guru juga hanya menggunakan media berupa buku tema edaran pemerintah dan pembelajaran terlihat lebih banyak berpusat pada guru, siswa terlihat tidak banyak yang merespon, siswa kurang fokus, mereka cepat bosan dan jenuh, senang bermain-main dan mengobrol dengan temannya.

Permasalahan pembelajaran seperti yang dimaksudkan di atas dapat dipecahkan melalui berbagai inovasi pembelajaran, salah satunya pemilihan penggunaan media pembelajaran.

Kebutuhan peserta didik sekarang dengan Teknologi tidak dapat dipisahkan, dimana peserta didik lahir ditengah kemajuan teknologi, dengan kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk membuat multimedia pembelajaran berupa aplikasi dan sebagainya, karena peserta didik tidak asing lagi dengan aplikasi pembelajaran yang berisikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi berupa video, dan soal yang dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah.

Untuk itu peneliti dalam penelitian ini ingin mengembangkan multimedia interkatif berupa aplikasi pembelajaran pada Tema 7 subtema 1 Benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita yang berisikan Kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dengan materi yang ringkas dan jelas berupa video, dan kemudahan pengoperasian peserta didik dalam menggunakan yang didukung animasi, *sound*, video untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar tidak membosankan pasca belajar di rumah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran tema 7 subtema 1 di kelas I Sekolah Dasar?

2. Bagaimana tingkat validitas produk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tema 7 subtema 1 di kelas I Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tema 7 subtema 1 di kelas I Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan :

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif pembelajaran pada tema 7 subtema 1 di kelas I Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan validitas produk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran pada tema 7 subtema 1 di kelas I Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif pembelajaran pada tema 7 subtema 1 di kelas I Sekolah Dasar.

1.4 Spesifik Pengembangan

Adapun spesifikasi pengembangan produk dalam penelitian ini antara lain:

1.4.1 Spesifik Pedagogik

1. Menstimulasi kemampuan berpikir peserta didik kelas rendah, melalui media pembelajaran.
2. Meningkatkan minat belajar peserta didik agar tidak membosankan pasca belajar di rumah
3. Melatih peserta didik kelas rendah dalam memahami pembelajaran melalui multimedia pembelajaran.

4. Guru mampu memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan inovasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1.4.2 Spesifik Non Pedagogik

1. Produk yang dihasilkan berupa multimedia aplikasi pembelajaran.
2. Multimedia aplikasi dibuat dengan menggunakan power point dan tambahan *software ispring* dan *web 2 apk builder*.
3. Materi yang disajikan adalah tema 7 subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita dengan 6 pembelajaran.
4. Pada aplikasi terdapat KD, Tujuan pembelajaran, Materi, quiz dan soal.
5. Menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh peserta didik.
6. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dimaksudkan untuk mempermudah dan menumbuhkan minat belajar, serta mengatasi ketidakpahaman peserta didik.
7. Bentuk multimedia pembelajaran dalam penelitian ini dibuat bervariasi dan menarik untuk dilihat dan mudah dipahami oleh peserta didik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi guru, bertambahnya media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dan dapat membantu guru dalam mengajar tema 7 kelas I subtema 1 di Sekolah dasar.
2. Bagi peserta didik, pengembangan multimedia pembelajaran Tema 7 subtema 1 di kelas I ini dapat membantu peserta didik dengan mudah dalam memahami materi belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Bagi peneliti, membuat multimedia pembelajaran Tema 7 subtema 1 di kelas I ini menambah wawasan ilmu pengetahuan dan keterampilan peneliti mengenai materi Tema 7 subtema 1 di kelas I Sekolah Dasar yang nantinya bermanfaat sebagai calon guru.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

1. Multimedia pembelajaran ini berupa aplikasi pembelajaran. dapat digunakan dimana dan kapan saja. Produk ini merupakan sebagai perangkat pembelajaran pada tema 7 subtema 1. Multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mampu membangkitkan minat belajar peserta didik.
2. Melalui produk ini guru kelas I dapat mengajak peserta didik belajar lebih aktif dan interaktif lagi.
3. Melalui produk ini guru dapat memfasilitasi peserta kelas I dalam pembelajaran.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman sekitarku, subtema 1 benda hidup dan benda tak hidup di sekitar kita.
2. Dalam pengembangan ini, peneliti menfokuskan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran yang membahas materi pada tema 7 benda,

hewan, dan tanaman disekitarku subtema 1 benda hidup dan benda tak hidup di sekitar kita.

3. Produk hanya sebatas kepraktisan dan keterbacaan produk.
4. Multimedia ini hanya dapat digunakan dengan digunakan dengan android.

1.7 Defenisi Istilah

Definisi istilah yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menghasilkan produk tertentu, dimana dalam penelitian ini melakukan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran pada tema 7 subtema 1 di kelas I sekolah dasar.
2. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih siapa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif dan aplikasi permainan (game).
3. kurikulum tematik adalah kurikulum yang didalamnya berisi konsep mengenai pembelajaran terpadu dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran menggunakan tema sehingga memberikan efek pengalaman yang bermakna bagi diri peserta didik.