

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah dasar telah memanfaatkan teknologi diantaranya adalah laptop, proyektor, penggunaan internet dan lain-lain. Pada pemanfaatan teknologi sangat dianjurkan karena dalam pembelajaran tidak semua materi dapat disampaikan dengan menggunakan media gambar, visual ataupun audio. Salah satu pembelajaran di Sekolah Dasar yang membutuhkan teknologi didalam penyampaian pesan adalah pembelajaran IPA. Pada umumnya pembelajaran IPA mengajarkan produk, proses dan sikap ilmiah, sehingga dalam proses pembelajaran disekolah siswa dihadapkan dengan kondisi yang nyata karena tidak semuanya cukup dengan hanya menggunakan media gambar saja karena ada beberapa materi pembelajaran IPA yang harus dilihat secara nyata oleh siswa contohnya pada pembelajaran 2 tentang siklus hidup makhluk hidup.

Dalam pembelajaran Kurikulum 2013 pada kompetensi dasar 3.2 membandingkan siklus hidup berbagai jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Pada kompetensi dasar ini siswa dituntut untuk mampu membandingkan siklus hidup dari berbagai jenis makhluk hidup, untuk itu dalam proses pembelajaran guru harus bisa menggunakan media berbasis komputer untuk mencapai kompetensi dasar tersebut diperlukan media yang mampu mencapai kompetensi yang ditentukan yakni penggunaan media berbasis komputer.

Pada saat ini media pembelajaran berbasis komputer memiliki nilai banding yang lebih dengan bahan cetak biasa. Wiana, (2017: 102), keberadaan komputer

telah membantu guru dari berbagai kepentingan yang terkait dengan pekerjaannya dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Begitu banyak perkembangan yang telah diciptakan oleh para pakar teknologi dalam menciptakan aplikasi yang sangat bermanfaat bagi khalayak ramai terutama bagi dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 47/IV Kota Jambi, pada proses pembelajaran *subtema aku dan cita-citaku* yang diterapkan di sekolah dasar guru menggunakan media gambar yang ada pada buku. Sehingga proses pembelajaran kurang menarik, kurang fokus, seperti mengkhayal, ada yang bermain-main, mengobrol dengan teman sebangku, menjadikan siswa kurang perhatian terhadap guru saat menyampaikan materi, kondisi ini mengakibatkan tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar tidak tercapai, hal ini terlihat pada hasil belajar siswa dari 35 orang siswa hanya 20% yang tercapai. Dalam subtema aku dan cita-citaku pada pembelajaran 2 terdapat materi mengenai mengamati siklus hidup berbagai jenis makhluk hidup, namun jika guru hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa menjadikan pembelajaran tidak efektif dibandingkan dengan mengamati siklus hidup hewan dengan menggunakan media. Sehingga dibutuhkan multimedia yang mendukung dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu solusi dalam upaya menghasilkan media tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Menurut M I Jawid Nazir, dkk. (2012: 820) Multimedia adalah lingkungan belajar yang mendukung siswa untuk menjadi pemikir kritis peserta didik cepat, dan pemecah masalah, lebih cocok untuk mencari

informasi, dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran mereka, juga memiliki potensi untuk menjembatani kesenjangan antara akuisisi pengetahuan dan aplikasi, tetapi efektivitasnya akan sangat dibatasi oleh metode yang tidak efektif.

Pada penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Rahmani (2014), telah dihasilkan suatu media interaktif powerpoint pembelajaran wayang untuk siswa SMP kelas VIII D.I. Yogyakarta. Dalam hal ini, media tersebut menggunakan *software* microsoft powerpoint sedangkan yang akan diteliti adalah menggunakan *software adobe flash professional cs6*. Perbedaan yang lain adalah pada jenjang pendidikan, penelitian sebelumnya adalah pada jenjang Sekolah Menengah Pertama sedangkan yang akan diteliti adalah jenjang Sekolah Dasar. Oleh karena keterbatasan tersebut, maka dilakukanlah pengembangan atau pembaharuan pada media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, dengan menggunakan aplikasi yang lebih baik dan baru. Hal ini bertujuan agar multimedia interaktif menjadi lebih menarik dengan fitur-fitur yang ada di *software* tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Subtema Aku dan Cita-citaku Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran pada subtema aku dan cita-citaku berbasis multimedia interaktif di Kelas IV Sekolah Dasar ?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pada subtema aku dan cita-citaku berbasis multimedia interaktif pada subtema aku dan cita-citaku di Kelas IV Sekolah Dasar ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran pada subtema aku dan cita-citaku berbasis multimedia interaktif berbasis multimedia interaktif di Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran pada subtema aku dan cita-citaku berbasis multimedia interaktif di Kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk dalam upaya pengembangan multimedia interaktif sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia interaktif yang menggunakan perangkat lunak *adobe flash professional creative suite 6*.
2. Perangkat lunak yang digunakan untuk melihat multimedia interaktif ini adalah *adobe flash player* versi 11.4

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan untuk membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa pada subtema aku dan cita-citaku. Multimedia interaktif tersebut

berisi materi pelajaran, kompetensi inti & dasar, kuis, juga soal latihan untuk siswa. Multimedia interaktif melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran karena siswa ditujukan untuk bisa mengoperasikan multimedia tersebut. Selain itu, mengajak siswa untuk melakukan kegiatan mengobservasi, menyimpulkan dan mengkomunikasikan sehingga berpengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi yang diyakini peneliti pada pengembangan media pembelajaran pada subtema aku dan cita-citaku berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran pada subtema aku dan cita-citaku berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran pada subtema aku dan cita-citaku berbasis multimedia interaktif mampu mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan mengobservasi, menyimpulkan dan mengkomunikasikan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk kelas IV Sekolah Dasar
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan dilaksanakan pada subtema aku dan cita-citaku kelas IV tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku Sekolah Dasar

3. Materi pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada subtema aku dan cita-citaku mencakup materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkannya dengan upaya pelestariannya di Sekolah Dasar.

1.7 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan adalah suatu kegiatan menghasilkan produk atau menguji keefektifan produk tersebut.
2. Multimedia adalah sebagai pembawa informasi antara sumber dan penerima.
3. Program *adobe flash prosessional creative suite 6* adalah alat profesional yang digunakan untuk membuat beragam proyek dengan berbagai tipe termasuk animasi, interaktivitas menarik, aplikasi seluler populer, dan lainnya.