

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk memanusiakan manusia itu, yaitu untuk membudayakan manusia. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang menyatakan bahwasannya “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas. Peningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan, agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang

menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting, karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai.

Hakikatnya media pembelajaran adalah salah satu wahana sebagai penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Pesan ini merupakan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan itu tercapai. Salah satu contoh media pembelajaran bisa berupa film, radio, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materias*), komputer dan instruktur (Rusman, 2013:159).

Menurut Rusman, dkk (2011:98), “Pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa.” Pada pembelajaran berbasis komputer terdapat 4 model, yaitu model *drill and practice*, model tutorial, model simulasi, dan model *games*. Model tersebut memiliki keunggulan masing-masing dan dari keempat model itu, model tutorial

memiliki keunggulan berupa memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan, karena laju kecepatan dapat diatur oleh masing-masing siswa. Model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu subjek mata pelajaran yang bisa diterapkan adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS ini adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu global.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan hanya sebatas upaya untuk mentransfer konsep dari guru kepada siswa yang bersifat hafalan belaka, tetapi lebih menekankan pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah mereka pelajari sebagai bekal dalam memahami dan menjalani kehidupan bermasyarakat di lingkungan yang dinamis, sehingga mereka mampu menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan menjadi warga dunia yang cinta damai. Hal ini menunjukkan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kehidupan. Oleh karena itu peningkatan mutu pembelajaran IPS harus benar-benar diperhatikan.

Menurut Susanto (2013:165), “salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dimana dalam pelaksanaan proses pembelajaran, siswa hanya diarahkan pada kemampuan menghafal berbagai informasi tanpa ada tuntutan kepada siswa untuk memahami dan menerapkan informasi pada kehidupan sehari-hari”.

Haryono (2013:2), menyatakan bahwa, “dengan melihat masalah pembelajaran IPS di lapangan, maka peserta didik tidak terbiasa menggunakan daya nalarnya, tetapi justru terbiasa dengan cara menghafal, hanya terpaku pada buku sumber serta terasa ada jurang pemisah antara pembelajaran di kelas dengan lingkungan kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwasanya mata pelajaran IPS, dalam proses pembelajarannya tidak hanya menggunakan media buku dan papan tulis, tetapi perlu adanya pemanfaatan dunia teknologi seperti pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk siswa agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak monoton dan menjadi menarik sehingga siswa bisa lebih cepat memahami materi agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan itu bisa tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan saat guru kelas IV.A di SDN 03 Alai dengan ibu Vidiah Syaffa Ringga mengajar yaitu pada tanggal 07 dan 14 Desember 2019, diperoleh informasi bahwasannya : 1) Penggunaan media pembelajaran IPS masih menggunakan media buku, gambar yang di *print out* dan papan tulis sehingga terjadinya verbalisme yang mengakibatkan ketidaktertarikan

siswa dalam belajar, 2) Dalam proses pembelajaran IPS belum menggunakan media interaktif berbasis aplikasi komputer, 3) Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT sebagai media pada proses pembelajaran padahal sarana dan prasarana di SD tersebut termasuk lengkap.

Pada saat wawancara yang penulis lakukan bersama guru kelas IV.A beliau mengatakan bahwa media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS yaitu dengan mencetak gambar-gambar yang terkait dengan pembelajaran yang beliau gunakan belum cukup efektif karena banyak siswa yang mengeluh tidak dapat melihat media tersebut dari jauh.

Berdasarkan uraian tersebut, maka salah satu solusi dari peneliti yaitu dengan cara membuat sebuah media pembelajaran IPS kelas IV SD. Media pembelajaran ini adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Rusman (2012:178) “Saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis komputer telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan mempermudah dan memperjelas materi yang begitu beragam dan memberikan contoh yang konkrit, dalam arti lain komputer dapat didayagunakan sebagai media pembelajaran” Salah satunya dengan menggunakan multimedia interaktif pada aplikasi *macromedia flash 8* yang merupakan *software* yang mempresentasikan sebagai media karena dapat membuat sajian visual, seperti video, animasi, suara dan gambar.

Multimedia interaktif dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi siswa yang cepat menerima pelajaran,

dan juga dapat menangani siswa yang lamban dalam menerima pelajaran (Fahmi, 2014:178). Jadi, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran IPS masih menggunakan media buku, gambar yang di *print out* dan papan tulis sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik
2. Pendidik pada kelas IV dalam proses pembelajaran IPS belum menggunakan media interaktif berbasis aplikasi komputer.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam pembelajaran IPS padahal sarana dan prasarana tersedia dengan lengkap

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif pada kelas IV Sekolah Dasar yaitu pada tema 7 sub tema 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif untuk kelas IV SD yang memenuhi kriteria valid ?

2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif untuk kelas IV SD yang memenuhi kriteria praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu:

1. Menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif untuk kelas IV SD yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif untuk kelas IV SD yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*
2. Bagi guru, sebagai salah satu pertimbangan guru dalam menentukan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.
3. Bagi siswa, dapat melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran IPS di kelas IV.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada materi tema 7 Keberagaman Budaya Bangsa dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media ini dibuat sesuai dengan kurikulum 2013 untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

2. Media yang dikembangkan sesuai KI dan KD pokok bahasan yang akan diajarkan.
3. Media ini dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar dengan bimbingan guru maupun tanpa bimbingan guru.
4. Media ini dilengkapi dengan teks, gambar-gambar, video, audio, dan animasi yang menarik yang sesuai dengan materi yang dipelajari.
5. Media ini dibuat menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*.
6. Media ini memiliki *background* dengan format berbagai warna, dengan berbagai jenis tulisan yang menarik serta dilengkapi dengan tombol-tombol pembantu.
7. Tombol-tombol dalam media ini memiliki fungsi masing-masing yaitu :
 - 1) Tombol home yang berisi menu tombol yang ada dalam media.
 - 2) Tombol identitas media yang berisi KI dan KD pembelajaran IPS yang digunakan.
 - 3) Tombol petunjuk berisi petunjuk penggunaan media.
 - 4) Tombol Materi berisi materi pembelajaran.
 - 5) Tombol latihan berisi evaluasi pembelajaran.
 - 6) Tombol profil berisi biodata penulis.