

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN 1 SUBTEMA 1 KEKAYAAN SUMBER ENERGI DI
INDONESIA TEMA 9 KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



OLEH:

SITI MAHMUDAH

NPM 16.1.01.10.0052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN AJARAN 2020**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk mencapai kemajuan yang lebih baik dan mampu mengembangkan potensi manusia menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dijelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dari seorang pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Untuk mendapatkan pengembangan kemampuan yang maksimal pelaksanaan pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga mampu mencetak pendidik yang berkualitas serta memiliki kepekaan terhadap lingkungan dan kehidupan bermasyarakat.

Berbicara proses belajar mengajar tentunya tidak lepas dari interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran dikatakan berhasil jika guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik serta pelajaran yang disampaikan

dapat dipahami siswa, sedangkan bagi siswa keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang baik. Dalam pembelajaran harus dilakukan secara interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik yang didasarkan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1). Dalam hal ini, pembelajaran tak lepas dari media yang digunakan guna memotivasi peserta didik dalam proses belajar.

Media merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu "*medius*" yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Gerlach dan Ely (1971:3) mengatakan bahwa:

“Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal”.

Pada jenjang Sekolah Dasar sudah dikembangkan kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran tematik untuk menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Pembelajaran tematik memiliki tema yang berperan untuk menjadi pemersatu kegiatan proses belajar mengajar dengan memadukan berbagai kompetensi inti dan kompetensi dasar dari beberapa muatan mata pelajaran sekaligus.

Berdasarkan observasi di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri khususnya kelas 4 pada pembelajaran 1 SubTema 1 “Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia” Tema 9 terdapat tiga pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA dan IPS yang hanya dilakukan dengan ceramah dan hanya berpegangan pada buku siswa tanpa didukung media pembelajaran. Siswa mendapat penjelasan dengan media gambar sehingga pesan yang disampaikan kurang maksimal, sehingga sebagian siswa dalam pembelajaran yang masih kurang memahami materi yang ada.

Hasil belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran 1 SubTema 1 Tema 9 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri masih terdapat beberapa siswa yang di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu dengan nilai 7,5. Pada siklus hasil belajar siswa sebelumnya siswa hanya mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 6,7 dengan presentase 70% siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sedangkan 30% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini disebabkan karena keterbatasan media pendukung sehingga siswa kurang memperhatikan pembelajaran.

SDN Lirboyo 2 Kota Kediri memiliki laboratorium komputer dengan fasilitas pendukung, seperti LCD proyektor, jaringan internet dan speaker. Hal ini sangat memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif, karena di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri belum memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Kebanyakan guru dan siswa di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri sudah terampil dalam mengoperasikan komputer. Kondisi tersebut dapat berpotensi menggunakan

jenis media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif untuk menunjang pembelajaran tematik.

Multimedia interaktif merupakan suatu media yang memiliki berbagai unsur seperti teks, suara, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki dalam multimedia tersebut. Penggunaan Multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Hal ini terlihat dari masih banyaknya guru yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran walaupun sarana dan fasilitas sekolah sudah mendukung.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran 1 SubTema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia Tema 9 kelas 4 Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Semua pihak selalu menginginkan hasil yang baik dalam semua mata pelajaran. Tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan penyampaian materi hanya menggunakan media pembelajaran sederhana sehingga sulit

dipahami oleh siswa. Guru hanya menggunakan peralatan seadanya. Dalam hal ini apakah siswa sudah bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru?

Proses pembelajaran tidak semua materi dapat dijelaskan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan kelas. Terbatasnya media pembelajaran menyebabkan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Efektifkah menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran?

Pembelajaran hanya menggunakan media gambar dan pegangan buku siswa untuk penunjang pembelajaran tematik, dalam melaksanakan pembelajaran guru tidak memperhatikan kebutuhannya dalam mengajar, guru hanya menggunakan peralatan seadanya seperti media gambar yang ada di buku siswa. Padahal hal tersebut sangat berdampak pada siswa. Apakah dengan media seadanya, Materi sudah tersampaikan dengan baik?

Multimedia interaktif untuk pembelajaran tematik di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri belum tersedia. Dalam SDN Lirboyo 2 Kota Kediri sudah terdapat laboratorium komputer dengan fasilitas yang sudah lengkap dan kebanyakan guru sudah terampil mengoperasikan komputer. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran?

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas multimedia interaktif untuk pembelajaran 1 subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia tema 9 kelas 4 Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif untuk pembelajaran 1 subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia tema 9 kelas 4 Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang dapat dicapai melalui penelitian ini yaitu :

1. untuk mengetahui validitas multimedia interaktif pada pembelajaran 1 subtema kekayaan sumber energi di Indonesia tema 9 kelas 4 Sekolah Dasar.
2. untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif pada pembelajaran 1 subtema kekayaan sumber energi di Indonesia tema 9 kelas 4 Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan multimedia interaktif guna mempermudah penyampaian materi pada pembelajaran 1 SubTema 1 “Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia” Tema 9.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan untuk melengkapi atau memperbanyak Multimedia Interaktif khususnya kelas IV untuk Meningkatkan pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai alat bantu pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak monoton serta dapat mendorong guru kreatif untuk membuat dan menggunakan media alternatif dalam menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

c. Bagi Siswa

Memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mempelajari pokok pembahasan serta mengalami variasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

F. Sistematika Penelitian

Penulisan pada Bab I terdapat sub bab yaitu latar belakang yang mengungkapkan konteks pengembangan dalam masalah yang hendak dipecahkan. Selanjutnya adalah identifikasi masalah yang diawali dengan identifikasi kesenjangan yang ada antara kondisi nyata dengan kondisi ideal. Setelah identifikasi masalah dipaparkan rumusan masalah secara singkat, padat, jelas dan diungkapkan dalam bentuk pertanyaan. Selanjutnya ada tujuan pengembangan, dan manfaat dari pengembangan.

Bab II atau kajian teori membahas tentang konsep, prinsip atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

Bab III menjelaskan tentang metode pengembangan yang memaparkan tentang model pengembangan yang digunakan beserta prosedur pengembangan. Selanjutnya membahas subjek penelitian, memaparkan validasi produk, instrumen pengumpulan data yang digunakan.

Bab IV terdapat deskripsi, interpretasi dan pembahasan yang memaparkan mengenai hasil studi pendahuluan, pengujian model perluasan sebagai tindak lanjut dari poin sebelumnya, validasi model, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V memaparkan secara singkat pokok-pokok hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dan kemudian memaparkan implikasi teoritis dan implikasi praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Setelah itu memaparkan saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan dan terkait langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi, Benny. (2019). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. 1971. *Teaching and Media. A System Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Abdullah, Ridwan. (2013). "*Inovasi Pembelajaran*". Jakarta : Bumi Aksara
- Abdullah Winarno, dkk. 2009. *Teknik Multimedia Pembelajaran Panduaan Lengkap Untuk Pendidik dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Genius Prima Media.
- Ahmad Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Darmawan, D. (2012). *“Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi”*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Diva Perss, 2011.
- Miyarso, Estu. 2004. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Sinematologi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munir. (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman., Deni Kurniawan., Cipi Riyana. 2013. *“Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi”*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2012). *“Model-model Pembelajaran”*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Rudi Susilana. Cipi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Santika, Rinta Hikma dan Dewi Eka Murmiati. 2016. *Pengaruh Faktor Produk*. Jogjakarta: Jurnal Penelitian Teknik Tata boga.

Usman Moh. Uzer dan Lilis Setiawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas