

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu pendidikan di Indonesia, proses perubahan kurikulum selalu menjadi hal yang penting untuk upaya peningkatan kualitas pendidikan. Kurikulum 2013 adalah salah satu upaya untuk memperbaiki kurikulum sebelumnya, diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkompeten dan di diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid dari segi kognitif, efektif, dan psikomotor. Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik karena pada kurikulum 2013 telah menerapkan pembelajaran tematik yang menjadi tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran terpadu, dan memiliki satu tema aktual yang dekat dengan dunia murid serta ada kaitannya dengan dunia kehidupan sehari-hari [1].

Tematik berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan berbagai dasar kompetensi dan standar kompetensi dari beberapa muatan pelajaran sekaligus. Muatan pelajaran yang di padukan adalah PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, Seni Budaya. Konten yang disajikan dalam buku tematik 1E: Pengalamanku adalah tentang materi pembelajaran yang terdiri dari PPKN yang mengajarkan lambang Garuda Pancasila dan lafalnya, Bahasa Indonesia yang mengajarkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, pujian, pengalaman dilingkungan keluarga, mengenal huruf besar, dan kata tanya, kemudian ada Matematika yang mengajarkan bilangan cacah 21 sampai 50 dan penjumlahan, serta SBDP yang menyajikan elemen musik. Pembelajaran tematik ini tentunya memiliki pencapaian yang dituju yaitu agar dapat mengajak murid untuk lebih aktif mencari suatu hal baru, fokus pada objek, menantang diri, dan tentunya menyenangkan bagi murid. Meskipun proses pembelajaran tematik berpusat pada murid, namun peran guru masih sangat penting dalam merancang pembelajaran di kelas. Implementasi pembelajaran tematik melibatkan kemampuan

guru dalam mengajar materi di kelas, karena itu guru harus memahami materi apa yang di ajarkan.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang ada saat ini, proses pembelajaran di sekolah bisa dipadukan dengan memanfaatkan teknologi informasi, dengan menerapkan proses pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Untuk dapat menerapkan pembelajaran interaktif berbasis multimedia, maka diperlukan perangkat keras pendukung seperti komputer untuk menjalankan aplikasi multimedia dan proyektor untuk menampilkan konten kepada murid di dalam kelas. Dengan pembelajaran interaktif ini, diharapkan tidak merasa bosan proses pembelajaran berlangsung, serta membuat murid menjadi lebih fokus dan memperhatikan selama proses pembelajaran di kelas.

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Kautsar sebagai salah satu Lembaga pendidikan di Cikarang, Bekasi telah menerapkan pendidikan kurikulum 2013. Disekolah ini terdapat enam kelas, dari kelas I sampai kelas VI, dan peneliti memilih kelas I karena peneliti merasa kelas I adalah kelas paling unik, dimana kelas I terdapat murid yang baru pertama kali masuk dunia sekolah dasar, dan kelas I ini masih di tuntut belajar dengan bermain, masih dalam tahap belajar membaca, belajar menulis, sehingga pembelajaran harus disajikan lebih menarik dan memudahkan murid kelas I agar lebih mudah mengerti pembelajaran dengan baik, cepat, dan tepat. Buku yang digunakan untuk kelas I adalah tematik 1, menggunakan buku tematik ini membuat murid untuk tidak membawa banyak buku, hanya cukup membawa satu buku dalam satu bulan, namun SDIT Al-Kautsar belum menerapkan proses pembelajaran dengan teknologi informasi. Hambatan yang dirasakan adalah guru yang kurang dapat berkreatifitas dalam menjalankan strategi pembelajaran terhadap murid pada buku tematik 1, murid kelas I juga merasa cepat bosan dan tidak bisa diam jika tidak ada hal yang menarik, sehingga murid kelas I sulit untuk memperhatikan dan fokus pada saat pembelajaran berjalan. Dikarenakan anak kelas I baru pertama kali merasakan dunia pendidikan sekolah dasar yang sebelumnya mereka masih merasakan taman kanak-kanak, sehingga mereka masih merasa ingin bermain dan melakukan hal yang mereka sukai.

Dengan memanfaatkan komputer dan proyektor di dalam kelas, maka pembelajaran dapat digabungkan dengan konsep multimedia. Multimedia adalah alat bantu menyampaikan pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih, seperti teks, gambar, grafik, video, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi [2]. Semua dapat digabungkan untuk menjadi media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat menyampaikan materi pembelajaran yang sebelumnya kurang menarik menjadi lebih menarik dan interaktif untuk dinikmati murid kelas I SDIT Al-Kautsar.

Maka peneliti mengusulkan melakukan penelitian untuk membuat aplikasi pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran tematik kelas I di SDIT Al-Kautsar Cikarang berbasis multimedia, dan aplikasi ini dibuat khusus untuk guru, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kompetensi guru dalam menggunakan media pengajaran dalam proses belajar-mengajar dikelas I.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang yang ada, maka dapat diambil suatu rumusan masalah, yaitu bagaimana membuat aplikasi pembelajaran interaktif pada mata pelajaran tematik kelas I di SDIT Al-Kautsar Cikarang berbasis multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat dari luasnya hal-hal yang dapat berhubungan dengan penelitian, maka permasalahan dan ruang lingkup dalam penelitian ini akan dibatasi, yaitu:

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan dengan menggunakan komputer atau laptop.
2. Aplikasi ini dapat dijalankan tanpa koneksi internet.
3. *User Interface* dari aplikasi ini disajikan dalam bentuk tampilan 2D dan berisikan komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, video.
4. Metode pemilihan konten materi tematik yang disampaikan dalam pembelajaran hanya khusus untuk kelas I, konten diambil dari buku fisik

tematik 1E terbitan Yudhistira terdiri dari empat subtema, dan pemilihan aktivitas pembelajaran terdiri dari ayo belajar, ayo latihan, dan ayo bernyanyi. Pemilihan materi belajar, latihan dan bernyanyi lagu disesuaikan pada buku, dan dipilih yang paling relevan untuk dimasukkan kedalam aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi pembelajaran interaktif pada mata pelajaran tematik kelas I di SDIT Al-Kautsar Cikarang berbasis multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian manfaat ini, diharapkan dapat memberikan pembelajaran dan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1.5.1 Manfaat Akademik

Diharapkan bagi peneliti adalah dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dan memahami pembuatan fitur-fitur pada aplikasi yang dirancang dan dibangun.

1.5.2 Manfaat Praktis

Diharapkan bisa menjadi referensi bagi pihak-pihak lainnya ketika ingin melakukan pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia pada sekolah dasar.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar pembaca dapat memahami isi konteks penelitian ini dengan mudah, maka peneliti akan membagi sub-bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan Latar Belakang Masalah; Rumusan masalah; Batasan masalah; Tujuan Penelitian; Manfaat Penelitian: Manfaat akademik dan Manfaat praktis; Sistematika Penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan tema penelitian, teori, paradigma, cara pandang; tinjauan literatur dari penelitian terdahulu yang ada kaitan dengan tema penelitian.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mencakup pembahasan: Jenis penelitian; Metode Penelitian; Instrumen Penelitian; Objek penelitian (termasuk profil perusahaan tempat observasi); Kerangka penelitian (research framework).

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dan uraian bagaimana hasil diperoleh sesuai dengan metode yang digunakan.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan berisikan intisari hasil penelitian yang dilihat keterkaitannya dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Saran berisikan rekomendasi untuk penelitian lanjutan.



KALBIS Institute

Transforming • Hearts and Minds