

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tematik integratif mengadopsi perspektif belajar holistik Piaget yang pembelajarannya telah disusun sesuai dengan teori perkembangan kognitif anak. Hal ini didasarkan pada teori tingkat perkembangan kognitif yang memaknai anak dengan rentang usia 7-11 tahun diklasifikasikan di tingkat operasional konkrit. Menurut Rini Kristiantari, ciri-ciri utama anak yang berada pada tingkatan kognitif tersebut yaitu anak yang memandang dunia sekitarnya secara menyeluruh, sangat konkrit, indah, dan *playful* sehingga anak tersebut hanya mampu memahami hal-hal yang bersifat riil dan kontekstual.¹ Sedangkan Novianto dan Mustadi menyebutkan pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang di dalamnya ada penggunaan berbagai tema untuk merangkum beberapa macam materi dan pelajaran sehingga peserta didik dapat merasakan berbagai pengalaman belajar yang memiliki makna.² Berdasarkan hal ini, maka pembelajaran tematik integratif merupakan perpaduan beberapa materi dan mata pelajaran ke dalam sebuah kesatuan tema yang sudah disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

Data hasil observasi di MI Al-Muhajirin menunjukkan bahwa pembelajaran tematik integratif pada kurikulum 2013 telah berjalan sesuai dengan

¹ Mg. Rini Kristiantari, "Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 3, no. 2 (2014): 460–470, h. 4.

² Anwar Novianto and Ali Mustadi, "The Analysis of Integrative Thematic Content, Scientific Approach, and Authentic Assessment in Elementary School Textbooks," *Jurnal Kependidikan* 45, no. 1 (2015): 1–15, h. 2.

prosedur walaupun masih belum sepenuhnya maksimal. Implementasi pembelajaran tematik integratif belum bisa dikatakan optimal pada kelas VI di MI Al-Muhajirin sebagai target penelitian. Hal ini terjadi dikarenakan beberapa faktor. Faktor pertama ialah sebagian besar metode pembelajaran yang digunakan guru adalah ceramah. Sebagaimana yang dijabarkan oleh Sulandari, metode ceramah memiliki beberapa kelemahan seperti pembelajaran yang terkesan membosankan dan kurang menyenangkan, siswa yang menjadi pasif, serta tidak adanya titik pencapaian yang jelas sehingga evaluasi pembelajaran sulit untuk dikendalikan oleh guru.³ Faktor kedua adalah media pembelajaran yang digunakan terlalu sederhana karena hanya mengandalkan gambar yang disertai tulisan atau kalimat penjelas, media berbahan karton yang kemudian ditempelkan beberapa gambar yang setelah pembelajaran berakhir karton tersebut akan dipajang di dinding kelas bersama dengan tulisan-tulisan yang diisi dengan penjabaran materi pada kertas warna-warni. Penggunaan media visual seperti ini cukup jelas terlihat akan tetapi untuk penjelasan berupa tulisannya kurang terlihat dengan jelas. Faktor ketiga, penyajian materi yang terkesan monoton serta tidak mengoptimalkan penggunaan fasilitas sekolah seperti LCD dan sebagainya.

Penggunaan teknologi dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif menjadi sebuah solusi untuk menyasiasi problematika yang terjadi pada kelas VI di MI Al-Muhajirin. Umumnya siswa tingkat Sekolah Dasar mempunyai pemikiran yang bersifat kontekstual dan mudah bosan. Hal yang demikian dapat disiasati

³ Sulandari, "Analisis Terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal Dan Metode Pembelajaran E-Learning Di Lingkungan Badiklat Kemhan," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2020): 176–187, h. 178.

dengan penggunaan teknologi dalam multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai unsur media lain seperti teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta menggunakan penyampaian yang interaktif yang mampu memberikan pengalaman belajar layaknya yang terjadi kehidupan nyata di sekitar siswa melalui teknologi. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan dari Heather Grinager dalam jurnal yang ditulis oleh Wibawa bahwa “*The learning process in the development of science and technology increasingly encourages reforms effort in the utilization of the results of technology to improve student achievement*”.⁴

Multimedia interaktif akan lebih menarik jika penggunaannya dikolaborasikan dengan permainan. Hal ini didukung oleh pernyataan Widyatmojo dan Muhtadi bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikolaborasikan dengan permainan akan menstimulasi aspek kognitif dan juga bahasa pada siswa.⁵ Sejalan dengan hal tersebut, Susilowati dan Saputra menyebutkan bahwa konsep permainan edukatif merupakan sarana pendidikan yang menghibur dan menyenangkan yang dapat memberikan manfaat dalam pengalaman belajar.⁶ Sehingga siswa menjadi lebih aktif dan senang dalam belajar serta memberikan dampak positif pada minat belajar, ketertarikan, motivasi dan hasil belajar peserta didik.

⁴ Setya Chendra Wibawa et al., “The Design And Implementation Of An Educational Multimedia Intractive Operation System Using Lectora Inspire,” *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 1 (2017), h. 74.

⁵ Galih Widyatmojo and Ali Muhtadi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak TK,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 38–49, h. 48.

⁶ Ayu Rizka Susilowati and Yuda Ardi Saputra, “Penerapan Permainan Edukatif ‘Harta Karun’ Berbasis Problem Based Learning Terhadap Literasi Sains Siswa,” *Jurnal Didakdita Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 639–660, h. 642.

Penggunaan multimedia pembelajaran memiliki kedudukan tertentu bagi guru dalam menjalankan tugasnya sebagai praktisi pendidikan. Guru perlu memiliki landasan yang bersumber dari ajaran Islam, sebagaimana yang tertuang dalam firman Allah SWT. Dalam Surah An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Ayat di atas mengandung makna bahwa seorang guru ialah sumber pengetahuan sehingga harus memiliki kemampuan untuk menguasai dan mengajarkan suatu ilmu kepada siswa. Apabila guru mampu menguasai dan mengajarkan ilmu kepada siswa maka ilmu tersebut akan berdampak besar pada masa depan siswa tersebut. Sebaliknya, jika seorang guru tidak mampu menguasai suatu ilmu kemudian mengajarkannya dengan penyampaian yang tidak optimal atau salah dalam memberikan informasi maka akan berdampak buruk pada siswa di kemudian hari.⁷ Gunawan menyebutkan dalam perspektif Tafsir Al-Misbah bahwa pada hakikatnya setiap manusia sebagai salah makhluk ciptaan Allah SWT. tidak akan pernah luput dari proses tarbiyah atau pendidikan dalam kehidupannya dan pada proses tersebut tentu tidak akan terlepas dengan hal-hal sekitar. Proses pembelajaran akan selalu dijalani seumur hidup dalam kondisi dan situasi apapun sehingga dalam proses tersebut memerlukan campur tangan dari alat ataupun perantara yang disebut dengan media.⁸

⁷ Ade Nandar, Enoh, and Fitroh Hayati, "Implikasi Pendidikan Dari Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 43-44 Tentang Tugas Rasul Sebagai 'Ahlu Dzikri' Terhadap Peran Guru Sebagai Sumber Pengetahuan," *Bandung Conference Series: Islamic Education* 2, no. 1 (2022): 160–167, h. 165.

⁸ Gunawan, "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah," *Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106, h. 87.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu multimedia pembelajaran interaktif yang berbentuk ATM Edu. Pengembangan media ini menggunakan perpaduan unsur alat permainan edukatif berbentuk ATM dengan multimedia. Penggunaan media ini sebagai salah satu bentuk solusi untuk memperbaiki pembelajaran tematik di kelas terkhusus pada jenjang Sekolah Dasar dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan. ATM Edu adalah sebuah alat permainan edukatif yang berbentuk anjungan tunai mandiri (ATM) yang dimainkan secara bergantian dengan menekankan pada penguasaan konsep yang diajarkan oleh guru. Permainan ini mendapatkan modifikasi agar dapat menjadi media pembelajaran yang membantu menunjang pembelajaran sehingga peserta didik dapat menyerap materi yang diajarkan.

Multimedia interaktif ATM Edu memiliki urgensi dalam kemajuan pendidikan khususnya pada siswa kelas VI di MI Al-Muhajirin dan seluruh Sekolah tingkat dasar pada umumnya. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Ali Miftakhu Rosyad bahwa inovasi dalam media pembelajaran harus mengalami perkembangan secara heterogen yang bertujuan untuk mengurangi konsep pembelajaran yang bersifat konvensional dan materinya bersifat informasi tertulis saja serta media pembelajaran harus bersifat multimedia.⁹ Pemanfaatan teknologi pada era digital mampu memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Inovasi pada media pembelajaran yang didigitalisasi akan berdampak pada siswa

⁹ Ali Miftakhu Rosyad, "Urgensi Inovasi Pembelajaran Dalam Pendidik Agama Islam," *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies* 2, no. 1 (2019): 64–86, h. 84.

yang melek teknologi dan menerima informasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif yang dipadukan dengan permainan edukatif berbentuk ATM Edu memiliki peran penting dalam membantu siswa mengenali dunia digital tanpa menghilangkan unsur benda fisik yang berdampak pada perkembangan psikomotorik siswa.

Berdasarkan tinjauan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul; **“Pengembangan Multimedia Interaktif ATM Edu pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas VI di MI Al-Muhajirin”**.

B. Definisi Operasional

Agar kesalahpahaman dalam mendefinisikan judul dapat dihindari, maka batasan istilah dan penegasan judul penelitian diperlukan dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional judul penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam perpektif pendidikan dapat diartikan sebagai penciptaan produk melalui berbagai tahapan yang mana produknya digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar.¹⁰ Artinya penelitian ini mengangkat sebuah penelitian pengembangan atau *Reaserch and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dalam hal ini yakni pengembangan

¹⁰ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1, Desember (2021), h. 29.

multimedia interaktif ATM Edu untuk pembelajaran Tematik Integratif kelas VI di MI Al-Muhajirin.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif diartikan sebagai media yang memadukan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, audio, video maupun animasi secara terintegrasi sehingga menciptakan komunikasi timbal balik di antara pengguna dan produk.¹¹ Maksudnya penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbentuk ATM yang dipadukan dengan unsur multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik integratif kelas VI di MI Al-Muhajirin.

3. ATM Edu

ATM Edu adalah sebuah produk media pembelajaran yang memiliki bentuk dan konsep yang terinspirasi dari konsep anjungan tunai mandiri (ATM) dan penggunaan kata edu yang mengacu pada istilah edukasi yang artinya pendidikan. ATM Edu dapat mengeluarkan berbagai lembaran materi yang mengedukasi yang terintegrasi dengan unsur multimedia interaktif layaknya penggunaan anjungan tunai mandiri yang dapat mengeluarkan lembaran uang untuk transaksi. ATM Edu merupakan produk otentik yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan untuk pembelajaran tematik integratif kelas VI di MI Al-Muhajirin.

4. Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran tematik integratif didefinisikan sebagai pembelajaran dengan kurikulum 2013 yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam

¹¹ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Padang: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018), h. 25.

sebuah kesatuan tema.¹² Istilah pembelajaran tematik integratif yang dimaksud penulis ialah sebagai mata pelajaran yang dijadikan sasaran dari pengembangan multimedia interaktif berbentuk ATM pada siswa kelas VI di MI Al-Muhajirin.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan kajian pada latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka fokus permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif ATM Edu pada pembelajaran tematik integratif kelas VI di MI Al-Muhajirin?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif ATM Edu pada pembelajaran tematik integratif Kelas VI di MI Al-Muhajirin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif ATM Edu pada pembelajaran tematik integratif kelas VI di MI Al-Muhajirin.
2. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif ATM Edu pada pembelajaran tematik integratif Kelas VI di MI Al-Muhajirin.

¹² Rusman, *Pembelajaran Komprehensif Teori, Praktik Dan Evaluasi* (Jakarta: Penerbit Rajawali, 2015), h. 254.

E. Signifikansi Penelitian

Melalui pengadaaan penelitian pengembangan multimedia interaktif ATM Edu pada pembelajaran tematik integratif kelas VI di MI Al-Muhajirin ini, diharapkan penelitian ini mampu menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi khasanah baru dalam inovasi media pembelajaran berbasis kolaborasi antara media berbentuk ATM dengan multimedia interaktif khususnya pada tingkat Sekolah Dasar.
- b. Penelitian ini bisa memberikan teori pendukung terhadap teori-teori sebelumnya bahwa dengan penggunaan multimedia interaktif dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu serta kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran akan lebih efisien dan efektif.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif karena mempermudah proses pembelajaran di kelas sehingga bisa lebih efektif, efisien dan menyenangkan.
- b. Bagi sekolah, pengembangan media ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
- c. Bagi peserta didik, media ini dapat mendorong tingkat keaktifan dan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi dan tempat rujukan dalam kajian penelitian lainnya.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan hasil tinjauan yang telah dilakukan peneliti, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1. Penelitian dari Fitri Alvionita (2020) dengan judul *Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Mesin “ATM Sederhana” untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia 5-6 Tahun Tentang Uang dan Konsep Menabung*. Hasilnya ialah terdapat perubahan perilaku dan sikap anak mengenai pemahaman uang dan konsep menabung pada peserta didik yang telah diberikan *treatment* menggunakan alat permainan edukatif mesin ATM sederhana. Keterkaitan dengan penelitian yang akan diteliti adalah penggunaan media yang sama yaitu alat permainan edukatif berbentuk ATM. Perbedaannya terletak pada subjek dan materi yang digunakan.
2. Penelitian oleh K.S. Diputra (2016) dengan judul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Hasilnya ialah multimedia yang dikembangkan telah mencapai kualifikasi ‘baik’. Guru kelas IV SD Laboratorium Undiksha telah melakukan uji perorangan dengan hasil uji kelompok kecil maupun uji kelompok menunjukkan media berkualifikasi ‘baik’ sehingga media layak dikembangkan secara publik. Keterkaitan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu pengembangan media dengan basis multimedia pada pembelajaran tematik integratif. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan peneliti juga menggabungkan antara media pembelajaran berbentuk ATM dengan multimedia interaktif.

3. Penelitian oleh Nilam Sri Anggraheni (2018) dengan judul Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil penelitian ini adalah media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Keterkaitan dengan penelitian yang akan diteliti ialah pada mata pelajaran tematik integratif. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan Monopoli Merah-Putih sebagai media pembelajaran sedangkan peneliti menggunakan media ATM Edu yang dikolaborasikan dengan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik integratif.

G. Sistematika Penulisan

- BAB I** : Pendahuluan adalah bab pembuka yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.
- BAB II** : Kajian Teori dan Kerangka Berpikir adalah bagian penelitian menguraikan tentang tinjauan teoritis berisi sajian informasi tentang teori yang berkaitan dengan bahasan penelitian yaitu mengenai pengembangan multimedia interaktif ATM Edu.
- BAB III** : Metode Penelitian merupakan bagian yang berisi metode pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk dan teknik analisis data.

- BAB IV : Laporan Hasil Penelitian merupakan bagian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.
- BAB V : Penutup, meliputi kesimpulan dan saran-saran.