

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Adanya tantangan yang muncul di era 4.0 dan era pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini dapat diatasi dengan sumber daya manusia yang mampu menyelesaikan berbagai persoalan dan memiliki kualitas unggul serta berdaya saing tinggi. Beragam upaya untuk memajukan dan melakukan perbaikan terus dilakukan oleh semua pihak baik pemerintah, pemuka agama, tokoh masyarakat, dan masih banyak yang lainnya. Salah satu upaya penting yang dilakukan adalah terus mengembangkan dan menjadikan dunia pendidikan lebih baik dari sebelumnya.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Pendidikan diperlukan tidak hanya bagi individu tetapi juga masyarakat serta bangsa negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. pendidikan akan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada manusia, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Sejalan dengan hal tersebut maka sudah seharusnya perhatian terhadap perkembangan dunia pendidikan harus senantiasa ditingkatkan dalam berbagai aspek yang memengaruhinya, seperti proses belajar yang berlangsung serta lingkungan tempat belajar.

Sebagaimana dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana 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 diperlukann dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”²

Hal tersebut sesuai dengan firman Allah dalam Al-Quran surah Thaha ayat 114 yang berbunyi:

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya:” Maka Mahatinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, “Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku.”³

Oleh karena itu, pendidikan diperlukan untuk membantu mengembangkan potensi peserta didik seoptimal mungkin dengan memberikan bermacam-macam pengetahuan, keterampilan, memberikan berbagai macam latihan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pengalaman-pengalaman yang nyata dan berguna sehingga mutu pendidikan di Indonesia perlu sekali diperhatikan dan ditingkatkan agar maksimal.

²Kelembagaan Riset Dikti, Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta:Kemenristekdikti, 2003) hal. 3

³Departemen Agama Republik Indonesia, *Mushaf Al-Qur'an*, (Bandung: CV Diponegoro, 2012), hal. 320

Dalam lingkup pendidikan, belajar sebagai interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu peserta didik. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru.⁴ Proses interaksi antara peserta didik dan guru (pendidik) akan menjadi faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran. Interaksi tersebut tidak terlepas dari penggunaan media yang disampaikan guru dalam memudahkan penyampaian informasi pembelajaran. Semakin menarik media yang digunakan serta semakin berkompentensi seorang pendidik, maka peserta didik akan lebih antusias dan berkontribusi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berjalan.

Media sebagai suatu perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, pendapat kepada penerima yang dituju.⁵ Media pembelajaran digunakan sebagai perantara yang memuat informasi untuk merangsang peserta didik memahami suatu pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat menuntut pendidik agar senantiasa bisa memanfaatkan berbagai jenis media. Berbagai jenis media itu sering dikenal dengan sebutan multimedia. Multimedia juga harus bersifat interaktif agar peserta didik bersemangat dalam belajar. Maka dari hal tersebut pendidik dituntut harus mampu memanfaatkan berbagai hal sumber belajar. Dengan begitu peserta didik akan menerima materi ajar dengan efektif dan lebih

⁴Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) hal.5

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal.5

efisien. Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan memperoleh media tersebut.

Implementasi dari pemilihan media yang sesuai dan mudah pada pembelajaran saat ini hendaknya bisa menggunakan media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technologies*). Teknologi informasi dan komunikasi atau (*information and communication technologies*) merupakan media untuk melakukan kegiatan seperti pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer informasi dengan prinsip efektif, efisien, merangsang daya kreatifitas.⁶

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dilakukan dengan memanfaatkan beragam teknologi. Berbagai penelitian yang telah dilakukan, baik di dalam maupun di luar negeri menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, kesadaran masyarakat akan proses belajar mengajar dengan menggunakan multimedia akan semakin besar. Saat ini juga merupakan waktu yang tepat untuk merangsang masyarakat agar mulai menggunakan teknologi dalam upaya pengembangan sumber daya manusia. Namun demikian, multimedia masih belum banyak dikembangkan dan dimanfaatkan di Indonesia. Oleh karena itu, perlu ditumbuhkan kesadaran guru untuk lebih memberi perhatian pada peningkatan kuantitas dan kualitas dalam penggunaan multimedia dalam

⁶Muhammad Yusuf R, *Jurnal Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi*, (Makassar: FTIK UIN Allaudin Makassar, 2011), hal.127

pembelajaran di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang saat ini harus menerapkan multimedia interaktif yang berbasis ICT (*information and communication technologies*).

Kehadiran ICT (*information and communication technologies*) ini akan memperkuat model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di samping yang berkembang secara konvensional. Multimedia berbasis ICT (*information and communication technologies*) pada prinsipnya memanfaatkan internet sebagai sumber pembelajaran serta dapat memadukan teks, grafik, audio serta video secara bersamaan. ICT (*information and communication technologies*) menjangkau peserta didik di mana saja tanpa harus memperhatikan tempat dan waktu untuk melaksanakan kegiatan belajar di sekolah dasar terutama memberikan kemudahan dalam pembelajaran yang terpadu seperti pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik yang diterapkan dengan satu model dalam pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak.⁷ Pembelajaran

⁷Rusman, *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2013), hal 254.

tematik menyediakan keluasan dan menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.

Dalam pelaksanaannya penerapan multimedia interaktif akan memudahkan peserta didik dalam mendapatkan informasi dari guru dengan efektif dan efisien. Pembelajaran akan berjalan secara efisien dengan memperhatikan tujuan yang hendak dicapai serta pengorganisasian pengalaman belajar yang perlu dipersiapkan. Dengan melaksanakan proses belajar yang memperhatikan ketepatan cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang waktu, tenaga, biaya, kedayagunaan, ketepatan, kesangkilan serta kemampuan menjalankan tugas dengan baik dan tepat maka tujuan dari proses pembelajaran akan tercapai.

Efisiensi dan keefektifan belajar memiliki tujuan tercapainya berbagai kompetensi yang dimiliki peserta didik. Pendidik diharapkan mampu membuat perencanaan pembelajaran, memilih metode yang sesuai, menyampaikan materi dengan baik, menyiapkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran tanpa mengeluarkan biaya yang banyak, dan memperhitungkan estimasi waktu agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Dalam keadaan pandemi *Covid-19* di tahun ajaran 2020/2021 ini tentu di SD Islam Al Hidayah Ngunut Tulungagung tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara tatap muka langsung. Sementara itu proses pendidikan harus tetap berjalan meskipun mengalami berbagai perubahan yang sangat dinamis. Pendidik tidak lagi sekadar memberikan materi

pelajaran menggunakan sumber belajar berupa buku. Pendidik harus mampu memahami tentang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Hal ini untuk menunjang jalannya pelaksanaan pembelajaran, baik ketika tatap muka langsung ataupun pembelajaran dalam jaringan selama masa pandemi *Covid-19* ini. Dengan demikian perkembangan belajar peserta didik akan sangat bergantung pada baik tidaknya proses kegiatan belajar mengajar yang disampaikan dan pemanfaatan *information and communication technologies* (ICT) ini sangatlah dibutuhkan oleh pendidik (guru).

Berdasarkan informasi yang didapatkan sementara SD Islam Al-Hidayah memiliki jumlah peserta didik yang banyak secara kuantitas ini tentu akan mendapatkan berbagai macam pengalaman yang berbeda-beda dan kondisi yang beragam dalam menghadapi adanya pembelajaran daring. maka pendidik memiliki peranan penting dalam menghadapi persoalan tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mendapatkan informasi mendalam, pemahaman serta mendapatkan gambaran setiap pengalaman tentang penerapan multimedia interaktif di SD Islam Al Hidayah Ngunut Tulungagung dalam proses kegiatan belajar mengajar baik pada kelas 1 sebagai kelas rendah dan juga kelas 6 sebagai kelas tinggi maka peneliti melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Efisiensi dan Keefektifan Kegiatan Belajar Peserta didik di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung.”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti menetapkan fokus penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Adapun fokus penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies* berbentuk audio pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik di SDI Al Hidayah Tulungagung?
2. Bagaimana pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies* berbentuk visual pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung?
3. Bagaimana pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies* berbentuk audiovisual pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies* berbentuk audio pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung.

2. Mendeskripsikan pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies* berbentuk visual pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung.
3. Mendeskripsikan pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies* berbentuk audiovisual pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun operasional sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian yang ditulis ini diharapkan dapat melengkapi serta juga memberikan dukungan terhadap hasil penelitian yang sejenis dan memperkaya hasil penelitian yang telah diadakan sebelumnya berkaitan tentang pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies* (ICT) pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Lembaga SD Islam Al-Hidayah Ngunut Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pendamping terhadap penyelenggaraan pembelajaran baik secara daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan) di sekolah dan diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan keilmuan untuk lembaga pendidikan.

b. Guru SD Islam Al-Hidayah Ngunut Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan refleksi dalam rangka mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran tematik di sekolah dengan menggunakan multimedia interaktif untuk menumbuhkan keefisien dan keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik.

c. Peserta didik SD Islam Al-Hidayah Ngunut Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat dan tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar pembelajaran tematik dan meningkatkan pemahaman serta keaktifan peserta didik dalam menerima pembelajaran tematik.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian

serupa dan dapat menjadi rujukan yang berperan sebagai penelitian terdahulu.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran penelitian ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah-istilah yang ada dalam judul skripsi. Untuk memberikan beberapa pengertian dan gambaran umum judul skripsi yang nantinya lebih mudah dipahami. Maka penulis menguraikan istilah-istilah penting dalam judul penelitian ini sebagai berikut.

1. Penegasan Konseptual

a. Media

Media adalah suatu perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, pendapat kepada penerima yang dituju.⁸

b. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih hal yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.⁹

c. ICT (*Information Communication and Technology*)

Information communication and technology atau dalam bahasa Indonesianya diartikan sebagai teknologi informasi dan

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal 5

⁹Gunawan, *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru* *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* Volume I No 1, Januari 2015, hal. 10

komunikasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi.¹⁰

d. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.¹¹

e. Efisiensi Belajar

Efisiensi adalah ketepatan cara dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang waktu, tenaga, biaya), serta kemampuan menjalankan tugas dengan baik.¹² Efisiensi belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan meningkatkan kualitas belajar, mempersingkat waktu, tanpa menggunakan banyak biaya, dan memahami materi pelajaran dengan baik.¹³

f. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil.

¹⁰ Muhammad Yusuf Rahim, *Pemanfaatan ICT sebagai Media Pembelajaran dan Informasi pada UIN Allauddin Makassar*, (Makassar: Jurnal Sulasena Volume 6 nomor 2, 2011) hal. 128

¹¹ Abd. Kadir dan Hanun, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hal. 6

¹² Tim penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), hal. 284

¹³ Rika Mutiara Devi, *Pola Interaksi Edukatif Tematik dalam Menumbuhkan Efisiensi Belajar Peserta Didik di SD Islam Al-Munawwar Tulungagung*, (Tulungagung :Skripsi pada Repo IAIN Tulungagung, 2020), hal. 13

Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.¹⁴

2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Efisiensi dan Keefektifan Kegiatan Belajar Peserta didik di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung” ini yaitu dalam proses kegiatan pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik terdapat penggunaan multimedia pembelajaran yang interaktif yang memanfaatkan kemudahan akses teknologi antara lain dengan pemanfaatan penggunaan media yang mampu digunakan dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring) yang berbentuk audio, visual serta audio visual sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Diharapkan dari pemanfaatan media yang tepat peserta didik menjadi aktif dalam belajar khususnya pada pembelajaran tematik. Jadi akan berdampak pada hasil belajar yang baik dan juga bermakna.

¹⁴James. W Pohpam, *Teknik Mengajar Secara Sistematis*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2008), hal 221.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan memperoleh gambaran jelas dan menyeluruh tentang isi penulisan skripsi ini, maka penulis secara umum dapat merumuskan sistematika pembahasannya sebagai berikut.

1. Bagian awal ini berisi identitas peneliti dan identitas penelitian yang dilaksanakan. Bagian awal terdapat halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.
2. Bagian utama menjelaskan inti dari penelitian, terdiri dari:
 - a. Bab I merupakan pendahuluan yang bertujuan untuk memberi pengantar kepada pembaca dalam memahami isi laporan penelitian yang memaparkan konteks penelitian yang berisi mengenai problematika yang akan diteliti sehingga diketahui hal-hal yang melandasi munculnya fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
 - b. Bab II memaparkan kajian pustaka yang membahas tentang multimedia interaktif berbasis ICT baik yang berbentuk audio, visual maupun audiovisual yang berkaitan dengan pembelajaran tematik. Kemudian membahas tentang teori dan konsep pembelajaran tematik yang meliputi pengertian pembelajaran tematik, karakteristik pembelajaran tematik, kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik. Membahas teori belajar yang efektif dan juga belajar efisien.

- c. Bab III adalah metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian. Bab ini untuk mengetahui pemanfaatan multimedia interaktif berbasis ICT.
 - d. Bab IV merupakan bab yang memaparkan tentang deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data yang disajikan dalam topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian. Paparan data tersebut didapatkan melalui proses pengamatan, hasil wawancara, serta deskripsi informasi lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti.
 - e. Bab V merupakan pembahasan hasil penelitian yang terdiri dari uraian tentang teori temuan sebelumnya, serta interpretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkap dari lapangan.
 - f. Bab VI merupakan penutup yang berisi uraian tentang kesimpulan dan saran.
3. Bagian akhir, yang menguraikan tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran penelitian, dan daftar riwayat hidup peneliti.