

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Abad 21 ialah abad pengetahuan dan sudah seharusnya pendidikan di Indonesia melangkah maju seiring perkembangan jaman sehingga pendidikan di Indonesia tidak musnah akibat ketidakberdayaannya (Widodo, 2016). Sudah seharusnya pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan untuk melangkah kedepannya. Pemerintah mewajibkan wajib belajar 12 tahun guna memperbaiki kualitas sumber daya manusia. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat diperlukan bagi kehidupan pada abad saat ini. Berbagai kasus yang menggambarkan Indonesia antara lain rendahnya mutu pendidikan, rendahnya layanan pendidikan, rendahnya mutu pendidikan tinggi, pengembangan pendidikan serta kurangnya literasi.

Kasus-kasus pendidikan di Indonesia belum tuntas, terutama dalam hal pengembangan. Pengembangan pendidikan dapat dilakukan dengan pengembangan multimedia. Dengan pengembangan multimedia, tentu pengembangan IPTEK dalam pendidikan dapat berkembang. Perkembangan IPTEK menuntut bangsa Indonesia untuk mengembangkan kualitas bidang pendidikan di masa sekarang dan yang akan datang. Peserta didik yang mampu bersaing dalam dunia pendidikan tentu membutuhkan kualitas pendidikan yang baik di era globalisasi (Fitriyani *et al.*, 2020). Widodo (2016) berpendapat hal ini sesuai dengan yang dinyatakan dalam UUD 1945, BAB X pasal 27 ayat 2 berbunyi, “Tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan

yang layak bagi kemanusiaan”. Dengan pendidikan, setiap orang mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta minat. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi kelengkapan sarana dan prasarana ataupun media yang digunakan, karena media yang bervariasi, pesan atau materi pelajaran akan semakin optimal diterima peserta didik. Dengan berbagai permasalahan yang ada dalam bidang IPTEK, pengembangan multimedia interaktif akan memacu kemajuan pendidikan di Indonesia.

Pemberian materi yang monoton membuat peserta didik merasa bosan. Untuk menghilangkan rasa bosan pada peserta didik, perlu dikembangkan multimedia interaktif. Dalam studi lain (Oktaviani *et al.*, 2017) multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dan bentuk pendekatan pembelajaran demi kemajuan teknologi. Peserta didik tidak hanya belajar tentang media atau objek saja, melainkan dituntut untuk berinteraksi dalam proses belajar mengajar karena hal ini merupakan karakteristik terpenting dari multimedia interaktif (Andajani, 2016). Banyak sekali manfaat multimedia interaktif diantaranya yakni lebih menarik, pendidik menjadi lebih inovatif terhadap pengembangan IPTEK, efektifitas pembelajaran, memungkinkan untuk menggabungkan berbagai media audio, video, gambar, musik, dan lainnya. Dengan hal tersebut, maka pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Prasetya menyatakan bahwa meningkatkan hasil belajar siswa dapat digunakan multimedia karena efektif untuk digunakan (Prasetya, *et al*, 2018). Salah satu bentuk pengembangan multimedia interaktif dilakukan dengan

menggunakan AutoPlay Media Studio 8 sebagai sarana penunjang. AutoPlay Media Studio 8 merupakan salah satu aplikasi untuk menunjang pembuatan multimedia interaktif. Penggabungan antara audio, video, gambar dan musik akan membuat multimedia interaktif menjadi lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan informasi serta sebagai fasilitator. Temuan penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif salah satu alternatif bagi guru dalam proses belajar mengajar dan peserta didik akan termotivasi (Irwanto *et al.*, 2019).

Penelitian terdahulu yakni Model Pembelajaran Keterampilan Vokasional Berbasis Potensi Lokal di SMA Wilayah Kalimantan (Lia *et al.*, 2017) menyatakan bahwa perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran mendapat kriteria tinggi berdasarkan rata-rata sebesar 0,89. Dalam penelitian tersebut sebelumnya serta setelah pemberian materi menunjukkan perbandingan yang tinggi. Untuk mendapatkan kemampuan untuk menghadapi permasalahan sehari-hari dan diharapkan untuk meningkatkan keterampilan vokasional dengan penggabungan antara teori dan praktik yang seimbang dibutuhkan untuk mencapainya.

Peserta didik di SDN Laweyan II Kabupaten Probolinggo merupakan salah satu peserta didik dengan angka kesadaran terhadap pendidikan masih rendah. Lingkungan sekitar SDN Laweyan II Kabupaten Probolinggo cocok dan banyak ditanami tanaman bambu. Mayoritas penduduk sekitar SDN Laweyan II Kabupaten Probolinggo bermata pencaharian sebagai pengrajin keranjang bambu. Sehubungan dengan permasalahan lingkungan sekitar SDN

Laweyan II Kabupaten Probolinggo yang mayoritas pengrajin keranjang bambu. Tentunya banyak sampah daun bambu yang tidak terpakai dan tidak memiliki nilai jual. Dengan mengolah sampah daun bambu sehingga memiliki nilai jual. Multimedia interaktif dengan materi pengelolaan sampah dalam Pembelajaran IPA kelas 4 Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 3. Pada pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan dapat melatih keterampilan vokasional yakni membuat sebuah produk berupa pupuk organik. Solusi yang dilakukan peneliti adalah mengolah sampah daun bambu menjadi pupuk organik.

Daun bambu yang dicampurkan dengan batang pisang, air kelapa, dedak jagung serta pemberian EM4 yang sesuai takaran akan menghasilkan pupuk organik padat. Pemberian pupuk organik akan membantu tanah untuk memperbaiki struktur tanah dan menjadi lebih gembur. Dengan pemberian pupuk organik, tanah menjadi lebih subur dan pemenuhan unsur N akan terpenuhi. Tentunya dengan hal tersebut, pupuk organik padat cocok untuk pengembalian unsur-unsur yang terkandung dalam tanah. Salah satu manfaat pemberian pupuk organik padat ialah berdampak pada penghambatan proses penyebaran patogen tanah. Menurut (Rochman, 2015) bahwa pupuk organik padat baik digunakan pada lahan pertanian hortikultura.

Pembuatan multimedia interaktif dengan menggunakan AutoPlay Media Studio 8 dengan materi pengelolaan sampah pada pembelajaran IPA kelas IV. Keterampilan Vokasional peserta didik perlu dikembangkan karena minimnya pengetahuan penunjang untuk mengembangkan keterampilan baru. Dengan

keterampilan ini, diharapkan peserta didik mempunyai keterampilan yang bisa digunakan untuk mengembangkan keterampilan vokasional. Keterampilan Vokasional peserta didik dapat diasah melalui pembuatan produk pupuk organik daun bambu. Pupuk organik dari daun bambu merupakan solusi untuk pengelolaan sampah sehubungan dengan lingkungan sekitar SDN Laweyan II yang mayoritas pengrajin keranjang bambu. Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Keterampilan Vokasional Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 3 Kelas IV SDN Laweyan II Kabupaten Probolinggo”.

## **B. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Berdasarkan dengan masalah di atas maka penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengetahui proses dalam pembelajaran keterampilan vokasional pada pengelolaan sampah daun bambu menjadi kompos melalui pengembangan multimedia interaktif AutoPlay Media Studio 8 kelas IV SDN Laweyan II Kabupaten Probolinggo.

## **C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

### **1. Media**

Media yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif adalah beberapa media yang digunakan. Aplikasi AutoPlay Media Studio 8 digunakan dalam pembuatan media interaktif yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Daun bambu juga digunakan dalam pembuatan pupuk kompos dan penggunaan media lain sebagai tambahan.

## 2. Panduannya

### a. RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh peneliti menggunakan pedoman atau standar RPP yang sesuai dengan penelitian dan pengembangan. Kompetensi dasar 3.8 dan 4.8 . Indikator 3.8.6 tentang pentingnya pemanfaatan barang bekas dan 4.8.6 contoh kegiatan pemanfaatan sampah.

### b. LKS

Pembuatan Lembar Kerja Siswa (LKS) oleh peneliti yang dilakukan dengan memperhatikan sistematika penulisan LKS. LKS berisikan materi dan latihan soal tentang tema 4 subtema 3 pembelajaran 3 pada pembelajaran IPA tentang pengelolaan sampah.

### c. Penilaian

Penilaian yang dilakukan yakni penilaian psikomotor.

## **D. Pentingnya Penelitian & Pengembangan**

Pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ialah penting untuk meningkatkan keterampilan vokasional peserta didik dalam membuat pupuk kompos dari daun bambu.

## **E. Asumsi & Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

Pada pembelajaran keterampilan mengolah sampah daun bambu banyak media yang digunakan. Untuk itu, peneliti membatasi penggunaan pupuk kompos daun bambu menggunakan daun bambu. kelengkapan lain dalam

pupuk kompos daun bambu ialah EM4, sabut kelapa, debog pisang yang sudah kering, dan pupuk kandang.

## **F. Definisi Istilah atau Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menjadi salah satu bentuk efisiensi untuk memudahkan guru berinteraksi dengan peserta didik.

### **2. Multimedia Interaktif**

Multimedia Interaktif merupakan media dengan pengabungan audio, video, gambar, suara, animasi untuk menyampaikan materi atau informasi.

### **3. Pembelajaran IPA**

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu mata pelajaran yang menggunakan pengalaman dalam kehidupan nyata

### **4. AutoPlay Media Studio 8**

Autoplay Media Studio 8 menjadi salah satu solusi belajar dengan gaya belajar audio visual.

### **5. Keterampilan Vokasional**

Keterampilan Vokasional diartikan sebagai salah satu keterampilan hidup yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu.