

# BAB I

## PENDAHULUAN

Hal-hal yang akan dipaparkan pada bab ini, yaitu (1) Latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Rumusan masalah, (5) Tujuan pengembangan, (6) Manfaat pengembangan, (7) Spesifikasi produk yang diharapkan, (8) Pentingnya pengembangan, (9) Asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) Definisi Istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana bagi manusia untuk mengembangkan potensi di dalam diri mereka melalui proses pembelajaran yang diperoleh (Fitri, 2021). Tentunya sebagai manusia dan warga negara Indonesia setiap orang berhak mendapatkan pendidikan seperti apa yang tertuang didalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1. Pada realitanya, pendidikan lebih dari sekedar sebuah pengajaran semata, melainkan sebuah proses kegiatan yang istilahnya “mentransfer ilmu”, proses pembentukan karakter dan kepribadian diri, serta meningkatkan kualitas kemampuan seseorang dengan berbagai aspek yang tercakup di dalamnya. Seseorang mulai memperoleh pendidikan secara alaminya yaitu dimulai sejak mereka kecil. Mengikuti pertumbuhan dan perkembangan seseorang, maka diperlukannya pendidikan untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan di dalam diri individu tersebut. Di dalam bidang kependidikan atau lembaga pendidikan, tentunya tenaga pendidik menjadi *factor* utama dalam proses pengajaran.

Tingkatan kualitas pendidikan dapat kita lihat melalui beberapa *factor* pendukung, salah satu nya yaitu sumber daya pengajar. Sumber daya pengajar

menjadi salah satu peran penting dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, tenaga pendidik harus menyesuaikan, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan atau skill mereka seiring dengan perkembangan yang telah terjadi hingga kini di dalam dunia pendidikan. Seperti dalam situasi dan kondisi yang mulai berubah sejak timbulnya Covid-19 di tahun 2020 silam, sehingga menyebabkan adanya perubahan dalam sistem pendidikan di Indonesia yang dituangkan dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease*. Maka sehubungan dengan hal tersebut, tugas pendidik pun bertambah pula. Tenaga pendidik yang sebelumnya hanya mengandalkan sistem pembelajaran konvensional dengan metode ceramah atau *teacher centered learning*. Dengan dihadapkan pada situasi kondisi seperti ini, maka mereka harus bisa memberikan pengajaran dan memfasilitasi aktivitas pembelajaran secara *online* atau dalam jaringan. Sehingga, guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi sebagai basis pembuatan bahan ajar, platform pelaksanaan aktivitas pembelajaran, dan lain sebagainya. Tetapi, meskipun bila tidak terjadinya pandemi Covid-19, guru-guru atau tenaga pendidik tetap harus dapat mengimbangi skill mereka dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang semakin maju secara sadar.

Tetapi, *in reality* banyak tenaga pendidik yang sudah memasuki kategori usia 45 > 50 lebih dan dapat dikatakan gagap akan teknologi. Masih banyak ditemui bahwa guru sangat lambat dalam mengejar laju modernisasi yang terjadi pada ranah pendidikan (Latif, 2020). Kurangnya pemahaman dan kemampuan tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi dengan baik, menyebabkan kurang

adanya inovasi dan keefektifan pada proses pembelajaran yang berlangsung terutama di saat pembelajaran daring mulai diberlakukan. Bila pembelajaran daring sudah tidak diberlakukan pun, tenaga pendidik harus bisa setidaknya memanfaatkan teknologi dengan membuat suatu inovasi untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Sehingga, diharapkan peserta didik dapat berperan aktif dan memiliki motivasi untuk belajar yang tinggi. Sesuai dengan hakikat pembelajaran bahwa peserta didik mampu meningkatkan kemampuan, potensi, pengetahuan, keterampilan, dan karakteristik yang ada di dalam diri mereka.

Peningkatan kemampuan peserta didik tidak terlepas dari materi dan media pembelajaran yang mendukung yang diberikan oleh guru sebagai fasilitator dan pengajar. Proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19, KBM berlangsung secara online. Hal ini tentunya menimbulkan banyak permasalahan baru bagi para tenaga pendidik dan tentu saja hal tersebut tidak dapat dihindari. Salah satu permasalahan tersebut yaitu berkaitan dengan bagaimanakah cara penyampaian atau memvisualisasikan materi yang sesuai dan sekiranya akan mempermudah belajar para peserta didik. Kemudian, di masa pasca pandemi, KBM kembali beralih pada sistem tatap muka atau luring. Maka sejalan dengan adanya perubahan situasi dan kondisi, guru atau tenaga pendidik harus bisa menyesuaikan diri dan kemampuan mereka dalam memanfaatkan segala sarana prasarana, teknologi, dan hal-hal lainnya demi menunjang proses pembelajaran yang baik bagi siswa. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, tenaga pendidik harus bisa memberikan media pembelajaran yang tergolong interaktif dan sesuai. Pada hakekatnya, media pembelajaran merupakan sebuah mediator kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensinya dalam mencapai

tujuan pendidikan. Jika media pembelajaran yang diberikan tergolong kurang tepat, tidak layak atau tidak sesuai, maka hal tersebut akan menghambat proses pembelajaran dan pemahaman bagi peserta didik. Sedangkan, jika media pembelajaran yang diberikan tergolong tepat, layak atau sesuai, maka akan memberikan *output* yang baik bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat dikategorikan baik dan benar apabila media tersebut dapat membantu siswa untuk mempelajari suatu hal dengan lebih baik. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara dari guru sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi (Hasan et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan Bapak Ketut Askara, S.Pd selaku wali kelas 5 di SD Negeri 1 Selat pada 29 Oktober 2021, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih sangat terbatas dalam memberikan bahan ajar yang inovatif kepada peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran. Guru hanya mengandalkan buku ajar dan video pembelajaran dari youtube yang tergolong kurang interaktif sehingga membuat peserta didik kurang aktif pula di dalam kelas. Maka, hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, didapati bahwa beberapa peserta didik kurang cermat dalam membaca dan mengalami kesulitan dalam mencermati teks pada bacaan. Melalui hasil observasi pada 21 Maret 2022, dapat memperkuat hasil wawancara tersebut dengan adanya informasi yang diperoleh berupa nilai hasil ujian tengah semester peserta didik kelas 5 dengan jumlah 25 orang peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia tahun pelajaran 2021/2022 dengan KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan yaitu 75.

Tabel 1.1  
Perolehan Nilai Hasil Penilaian Ujian Tengah Semester Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 5 di SDN 1 Selat

Jumlah Siswa	25 Orang
Jumlah Nilai di Atas KKM	11
Jumlah Nilai di Bawah KKM	14
Nilai Terbesar	100
Nilai Terkecil	30
Nilai Rata-Rata	69,2

(Sumber: Dokumen Guru Wali Kelas 5 di SDN 1 Selat)

Seperti data hasil belajar peserta didik pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa, sebanyak 11 (44%) peserta didik telah dinyatakan tuntas, sedangkan sebanyak 14 (56%) peserta didik telah dinyatakan tidak tuntas pada ujian tengah semester karena nilai yang diperoleh masih dibawah KKM. Dari seluruh nilai hasil ujian tengah semester pada muatan Bahasa Indonesia diperoleh rerata total 69,2 dari 25 peserta didik. Terdapat beberapa faktor penyebab dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik yaitu kurangnya motivasi belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung, karena kegiatan pembelajaran berlangsung secara monoton dan berpusat pada guru saja. Selain itu, adapun faktor penyebab lainnya karena terbatasnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi serta sarana dan prasarana yang tersedia untuk memberikan media atau bahan ajar penunjang yang inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik tergolong rendah atau dalam kategori kurang baik. Maka dari itu, perlu adanya sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru serta peserta didik kelas 5 di SDN 1 Selat. Salah satu solusi yang dapat diberikan dan dilakukan adalah menerapkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dengan mengimplementasikan multimedia pembelajaran interaktif yang tentunya tetap

memperhatikan penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dan baik. Sehingga, dengan adanya solusi tersebut diharapkan mampu membantu peserta didik dalam kegiatan belajar serta mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan, contohnya seperti multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang mencakup teks, audio, dan video atau animasi yang berguna sebagai bahan ajar penunjang proses pembelajaran, serta sebagai alat untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi melalui *electric device* seperti laptop, PC, dan Android. Multimedia pembelajaran adalah sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang disajikan secara terintegrasi atau terpadu (Sudatha & Tegeh, 2015). Multimedia pembelajaran menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu untuk mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik (Kuswanto et al., 2017). Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Sudatha & Tegeh, 2015), penerapan dan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, salah satunya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketika peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar, tentunya hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar mereka menjadi lebih baik. Salah satu contoh pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung pengimplementasian multimedia pembelajaran interaktif pada kegiatan belajar peserta didik yaitu *Problem Based Learning*.

*Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang proses pembelajarannya dimulai dengan menghadirkan permasalahan nyata atau

kontekstual yang bertujuan untuk mengembangkan *mindset* peserta didik menjadi lebih tinggi, dapat berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah yang disajikan (Siagian et al., 2019). *Problem Based Learning* juga dapat diartikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang menerapkan sistem belajar menghadapkan peserta didik pada permasalahan, kemudian memberikan kesempatan peserta didik untuk memecahkan permasalahan tersebut dan memilih manakah jawaban yang tepat untuk menjawab permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan *Problem Based Learning* yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan *Problem Based Learning* Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V di SDN 1 Selat".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang timbul, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk membuat bahan ajar yang inovatif.
2. Rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Peserta didik kurang aktif dan sulit memahami materi pembelajaran yang guru berikan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pembatasan masalah yang akan diambil yaitu kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi peserta didik dengan bahan ajar berbasis teknologi yang inovatif, bermanfaat, menyenangkan, dan memadai.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan *Problem Based Learning* pada muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN 1 Selat?
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran interaktif dengan *Problem Based Learning* pada muatan Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 1 Selat?
3. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dengan *Problem Based Learning* pada muatan Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 1 Selat?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif dengan *Problem Based Learning* pada muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa kelas V di SDN 1 Selat



- b. Untuk mengetahui validitas dari multimedia pembelajaran interaktif dengan *Problem Based Learning* pada muatan Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 1 Selat
- c. Untuk menguji efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dengan *Problem Based Learning* pada muatan Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 1 Selat

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V di SDN 1 Selat yang diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi yang dapat memberikan pengetahuan dan teori-teori. Lebih tepatnya yang berkaitan dengan 5 kawasan teknologi pendidikan (Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, dan Penilaian) yang relevan melalui hasil pengamatan secara langsung mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Sebagai media pembelajaran digital yang berguna untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam muatan

pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, media ini pun dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan bersifat fleksibel, yaitu dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

## 2. Bagi Guru

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi para peserta didik. Sehingga, hal tersebut akan mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan responsive dalam kegiatan pembelajaran.

## 3. Bagi Kepala Sekolah

Dari adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat memberikan manfaat berupa dijadikannya sebagai dasar atau pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran yang akan diterapkan atau diimplementasikan pada sekolah yang ia pimpin.

## 4. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti lain mengenai teori-teori yang mendasari proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan model ADDIE.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari hasil penelitian dan pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Nama produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu multimedia pembelajaran interaktif dengan

*Problem Based Learning* pada muatan Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V di SDN 1 Selat Buleleng.

2. Konten yang akan tercakup dalam multimedia pembelajaran interaktif ini yaitu terdapat KD, Tujuan Pembelajaran, petunjuk penggunaan multimedia, materi, teks, gambar, video, evaluasi, dan tombol navigasi.
3. Kelebihan dari multimedia pembelajaran interaktif ini adalah dapat memberikan cara belajar yang menyenangkan melalui konten-konten yang disuguhkan, serta mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan mandiri.
4. *Software* yang digunakan dalam mengembangkan multimedia ini adalah *Construct 2*, *CanvaPro*, dan *Adobe Illustrator*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Dalam proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini, tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran. Kemudian, sekiranya sudah sejauh manakah adaptasi teknologi yang digunakan untuk membuat bahan ajar penunjang pembelajaran peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN 1 Selat, guru merasakan sulitnya untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar para peserta didik, serta dapat meningkatkan literasi dalam kegiatan pembelajaran. Para guru di sekolah tersebut juga ingin memiliki media pembelajaran penunjang yang interaktif, menyenangkan, dan dapat memudahkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Karena faktor usia dan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang interaktif sebagai bahan ajar penunjang dalam proses

pembelajaran, maka dengan adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan *Problem Based Learning* pada muatan Bahasa Indonesia ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru maupun peserta didik sebagai pengguna. Selain itu, diharapkan pula peserta didik dapat belajar secara mandiri dan memberikan dampak atau *output* positif seperti meningkatnya literasi, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa asumsi yaitu multimedia pembelajaran ini dapat membangkitkan minat belajar peserta didik untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri dan fleksibel, serta meningkatkan literasi para peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diantaranya yaitu:

1. Produk multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas V di SD Negeri 1 Selat. Dengan demikian, produk ini penggunaannya dikhususkan hanya untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Selat pada muatan Bahasa Indonesia.
2. Data hasil analisis karakteristik peserta didik yang digunakan tidak diperbarui

3. Subjek uji coba produk yang digunakan ialah peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Selat dengan jumlah 12 orang peserta didik (3 orang untuk uji coba perorangan dan 9 orang untuk uji coba kelompok kecil)
4. Dalam uji validitas butir tes, uji reliabelitas, uji taraf kesukaran, dan uji daya beda tes hanya dilakukan menggunakan hasil *pretest* peserta didik kelas V SD Negeri 1 Selat

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari timbulnya kesalahpahaman pada istilah-istilah atau *keyword* yang dipergunakan di dalam penelitian ini, maka dari itu diperlukannya pemberian batasan-batasan istilah, yaitu sebagai berikut.

1. *Pengembangan* merupakan sebuah proses, cara, dan tindakan mengembangkan suatu hal secara bertahap dan sistematis berdasarkan dengan sasaran yang ingin dicapai. Pengembangan harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin diperoleh.
2. *Multimedia Pembelajaran Interaktif* adalah suatu alat penunjang pembelajaran berbasis digital yang mencakup teks, audio, gambar, dan video dalam satu wujud produk sekaligus.
3. *Model ADDIE* merupakan salah satu model pengembangan yang terdiri atas 5 tahapan di dalamnya, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Kelima tahapan tersebut harus dilakukan sesuai dengan urutan per tahapan, yang mana pada tahap analisis dilakukannya analisis kebutuhan terhadap segala hal terkait *project* yang akan dikembangkan dan dilanjutkan dengan tahap-tahap

selanjutnya untuk menyelesaikan produk yang ingin dihasilkan sebagai output *project*.

4. *Problem Based Learning* dapat diartikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang menerapkan sistem belajar menghadapkan peserta didik pada permasalahan, kemudian memberikan kesempatan peserta didik untuk memecahkan permasalahan tersebut dan memilih manakah jawaban yang tepat untuk menjawab permasalahan tersebut.

