

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan teknologi pada abad 21 memiliki dampak yang signifikan terhadap seluruh bidang kehidupan, salah satunya ialah pendidikan. Menurut Wijaya dkk. (2016) untuk menghadapi pembelajaran abad 21, setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar dan berinovasi menggunakan teknologi. Kemajuan teknologi pada abad 21 membawa perubahan besar pada *learning material* khususnya materi pembelajaran yang dikemas secara digital. Dalam pembelajaran abad 21 ini konteks pembelajaran dikaitkan dengan teknologi sehingga melalui pembelajaran berbasis teknologi peserta didik mampu mengakomodasi pencapaian keterampilan abad 21.

Keterampilan yang menjadi fokus kompetensi pembelajaran pada abad 21 adalah keterampilan dalam menguasai media informasi dan teknologi (TIK). Berkaitan dengan hal tersebut, Trilling and Fadel (2009) menjelaskan bahwa

keterampilan ini menghendaki peserta didik di masa yang akan datang melek informasi, melek media, dan melek TIK. Berdasarkan hal tersebut tentu guru memiliki peran besar dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang menjadi ciri khas pembelajaran abad 21. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital untuk membantu penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, maka akan mampu mengembangkan kompetensi peserta didik dalam bidang teknologi sesuai tuntutan zaman (Wijaya, dkk. 2016).

Tidak dapat dimungkiri bahwa media pembelajaran dan sumber belajar merupakan komponen penting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang variatif merupakan bentuk dari kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik SD karena menurut teori perkembangan Jean Piaget, peserta didik SD umumnya berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) sehingga penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak (Asrori, 2015). Penggunaan media pembelajaran juga sangat penting bagi peserta didik SD karena hal tersebut akan menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Apabila materi hanya dijelaskan secara verbal melalui ceramah saja tentunya akan membuat peserta didik cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, saat ini kebanyakan guru hanya menggunakan buku sebagai satu-satunya sumber belajar padahal guru dapat memanfaatkan sumber belajar lain selain buku (Nur, 2012). Budaya, lingkungan, dan tempat pun dapat dijadikan

sumber belajar oleh guru yang tentunya harus relevan dengan materi yang akan dibahas. Pemanfaatan sumber belajar yang variatif akan mampu mengakomodasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sehingga guru harus mampu memilih sumber belajar yang tepat dengan materi yang akan diajarkan oleh guru (Aprilia, 2019).

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Ni Ketut Puspayanti, S.Pd.SD pada tanggal 23 Agustus 2022 diperoleh informasi bahwa tujuan pembelajaran pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan muatan IPS di kelas V masih belum tercapai. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa peserta didik yang memperoleh nilai ulangan harian dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). KKM yang telah ditetapkan sekolah pada muatan IPS ialah 65, akan tetapi masih ditemukan beberapa peserta didik yang memperoleh nilai 50 sehingga tergolong tidak tuntas.

Diperoleh informasi juga bahwa dalam kesehariannya guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi ajar. Guru lebih sering menyampaikan secara verbal materi yang diajarkan. Beliau juga menyampaikan bahwa hanya berpatokan pada buku Tema dan buku LKS sebagai sumber belajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, adanya keterbatasan waktu dalam mengajar juga menjadi permasalahan bagi guru saat menjelaskan materi kenampakan alam dan kenampakan buatan.

Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Sapriyah (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengkonkretkan pesan abstrak sehingga mampu mengakomodasi pencapaian tujuan pembelajaran dari peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi kenampakan alam dan kenampakan buatan sangat dibutuhkan oleh guru. Selain itu, sumber belajar pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan juga bisa diperoleh dari lingkungan setempat, salah satunya ialah kearifan lokal subak.

Kearifan lokal dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik. Berbagai hasil penelitian telah membuktikan adanya peningkatan hasil belajar dari peserta didik melalui pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmawati, dkk. (2018) menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dari peserta didik melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal. Salah satu kearifan lokal yang dekat dengan SD Negeri 3 Gadungan ialah kearifan lokal Subak Timbul. Subak Timbul yang terdapat di Desa Gadung Sari dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sumber belajar pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan. Subak Timbul merupakan hamparan sawah luas yang di dalamnya dapat dilihat berbagai kenampakan alam, seperti gunung dan sungai serta berbagai kenampakan buatan, seperti sawah, jalan, bendungan dan pemukiman. Hal ini menunjukkan bahwa kearifan lokal Subak Timbul dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar khususnya pada muatan IPS kelas V materi kenampakan alam dan kenampakan buatan.

Selain itu, orang tua dari peserta didik jarang mengajak anak-anaknya untuk ikut ke Subak Timbul sehingga peserta didik masih awam dengan nilai dan juga sumber belajar yang bisa diperoleh dari Subak Timbul. Menjadikan Subak Timbul sebagai sumber belajar akan memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik

sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Berkaitan dengan hal tersebut, Suleiman (1981) menyatakan bahwa pengalaman nyata yang diperoleh dari sekitar peserta didik akan sangat efektif bagi mereka untuk memahami suatu pengertian dibandingkan dengan pengalaman yang diperoleh dari kata-kata. Hal yang relevan juga disampaikan oleh Uno dan Nurdin (2014) bahwa belajar dengan menggunakan lingkungan sekitar memungkinkan siswa menemukan hubungan yang sangat bermakna antara ide-ide abstrak dan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata.

Menjadikan Subak Timbul sebagai sumber belajar tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran saja, akan tetapi secara implisit juga sebagai bentuk pelestarian dari eksistensi subak kepada generasi muda. Tidak dapat dimungkiri bahwa seiring derasnya arus globalisasi perhatian generasi muda terhadap subak kini semakin berkurang, maka dari itu pengintegrasian subak sebagai sumber belajar memiliki peranan besar dalam meningkatkan kembali eksistensi subak sebagai kearifan lokal (Setiawati, 2013).

Materi kenampakan alam dan kenampakan buatan yang diperoleh dari pemanfaatan kearifan lokal Subak Timbul dapat dikemas melalui media pembelajaran yang menarik, salah satunya ialah multimedia interaktif. Secara sederhana multimedia interaktif dapat diartikan sebagai media yang lebih dari satu. Dalam multimedia interaktif dapat disisipkan teks, audio, video, gambar, *quiz*, dan animasi serta dikendalikan melalui komputer atau perangkat lunak. Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran ini sejalan dengan peningkatan salah satu dari enam literasi dasar yang harus dikuasai oleh pelajar pada abad 21, yakni literasi digital (Nurchahyo, 2020). Dengan memanfaatkan

multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, maka mampu mengembangkan kompetensi peserta didik dalam bidang teknologi.

Selain itu, penggunaan multimedia interaktif juga mampu memenuhi dua gaya belajar yakni gaya belajar visual dan gaya belajar auditori. Bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual maka akan dibantu dengan adanya gambar pada multimedia, sedangkan bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori maka akan dibantu dengan audio pada multimedia interaktif. Hal ini relevan dengan pendapat dari Edgar Dale bahwa pemerolehan hasil belajar seseorang kurang lebih 75% diperoleh dari indera penglihatan, 13% diperoleh dari indera pendengaran, dan 12% dari indera lainnya (Havizul, 2019). Berdasarkan hal tersebut dapat dicermati bahwa penggunaan indera penglihatan dan indera pendengaran memiliki pengaruh yang besar dalam pemerolehan hasil belajar seseorang sehingga melalui pengembangan multimedia interaktif dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE. Model pengembangan ini digunakan dalam upaya untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti buku ajar, modul pembelajaran, multimedia, dan sebagainya (Tegeh dan Sudatha, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut maka penggunaan model ADDIE dalam pengembangan multimedia interaktif ini sudah relevan. Maka dari itu, melalui Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul Materi Kenampakan Alam dan Kenampakan Buatan pada Muatan IPS Kelas V SD Negeri 3 Gadungan Tabanan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Adanya keterbatasan bagi guru dalam merancang pembelajaran variatif sehingga siswa menjadi monoton dalam belajar.
- 2) Adanya keterbatasan media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan guru dalam mengajar sehingga pembelajaran berlangsung monoton.
- 3) Adanya keterbatasan waktu bagi guru dalam mengajar sehingga materi tidak sepenuhnya disampaikan dengan baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berkaitan dengan ditemukannya beberapa permasalahan dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar permasalahan pokok pada penelitian ini dapat dipecahkan secara optimal. Adanya keterbatasan media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan guru dalam mengajar sehingga pembelajaran berlangsung monoton. Upaya yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut ialah dengan mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 3 Gadungan Tabanan.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan melaksanakan uji rancang bangun oleh ahli, uji kelayakan melalui tahap *review* dari ahli (ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran) serta tahap uji coba produk kepada siswa (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan

uji coba lapangan). Selain itu, dilaksanakan juga uji efektivitas untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penggunaan produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul terhadap peningkatan hasil belajar kognitif muatan IPS yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas V SD Negeri 3 Gadungan. Uji efektivitas dianalisis dengan rumus uji-t *sample dependent*. Dalam penelitian ini dilakukan dua kali pengukuran terhadap subjek yang sama sehingga diperoleh hasil belajar kognitif peserta didik sebelum (*pretest*) menggunakan multimedia interaktif dan hasil belajar kognitif peserta didik sesudah (*posttest*) menggunakan multimedia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang menjadi dasar pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 3 Gadungan Tabanan?
- 2) Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS ditinjau dari isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan kelas V SD Negeri 3 Gadungan Tabanan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 3 Gadungan Tabanan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan rumusan masalah penelitian tersebut maka tujuan penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 3 Gadungan Tabanan.
- 2) Mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS ditinjau dari isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan kelas V SD Negeri 3 Gadungan Tabanan.
- 3) Mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 3 Gadungan Tabanan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil pelaksanaan penelitian ini mampu memberikan manfaat positif terkait dengan pengembangan media pembelajaran inovatif berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul. Hasil penelitian ini juga memberikan pengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Kepada Guru

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul dapat menjadi pemicu kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik serta mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di sekitar.

2) Kepada Siswa

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul ini siswa mampu memahami materi kenampakan alam dan kenampakan buatan dengan baik serta meningkatkan semangat belajar siswa sehingga hal tersebut akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

3) Kepada Sekolah

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media dan sumber belajar yang variatif.

4) Kepada Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan karya ilmiah yang relevan serta menambah koleksi literatur peneliti lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul pada materi kenampakan alam dan

kenampakan buatan muatan IPS kelas V sekolah dasar. Berikut uraian mengenai produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul yang dikembangkan.

- 1) Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS kelas V sekolah dasar adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang dikemas untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, khususnya materi kenampakan alam dan kenampakan buatan.
- 2) Multimedia interaktif ini dapat digunakan dengan bantuan *smartphone*, laptop, dan komputer sehingga secara tidak langsung meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik.
- 3) Multimedia interaktif ini berisi audio, video, gambar, teks, animasi, dan *quiz* sehingga mampu menunjang dua gaya belajar yakni visual dan auditori.
- 4) Materi yang ada pada multimedia interaktif ini diambil dari kearifan lokal Subak Timbul. Kenampakan alam dan kenampakan buatan yang terlihat di Subak Timbul dikemas ke dalam multimedia interaktif tersebut.
- 5) Terdapat menu utama pada multimedia interaktif ini, yakni petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, evaluasi, biodata pengembang, tombol *exit*.
- 6) Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan program atau *software*, yakni *Articulate Storyline 3*, *Canva*, dan *Capcut*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan produk berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS kelas V sekolah dasar agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga hal tersebut akan berpengaruh positif bagi hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul menjadi sebuah inovasi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang variatif dan juga bermakna bagi peserta didik. Hasil dari adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal serta peserta didik mampu mengkonstruksi sendiri pemahaman mengenai materi kenampakan alam dan kenampakan buatan. Selain itu, menjadikan Subak Timbul sebagai sumber belajar tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran saja akan tetapi secara implisit juga sebagai bentuk pelestarian dari eksistensi subak kepada generasi muda.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi serta keterbatasan dari penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 3 Gadungan Tabanan adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul mampu mengakomodasi dua gaya belajar siswa, yakni visual dan auditori.

- 2) Peserta didik mampu memahami materi kenampakan alam dan kenampakan buatan dengan lebih mudah melalui multimedia.
- 3) Multimedia interaktif mengakomodasi pembelajaran berbasis *game* sehingga peserta didik tidak akan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Pemanfaatan kearifan lokal Subak Timbul sebagai sumber belajar materi kenampakan alam dan kenampakan buatan secara implisit sebagai bentuk pelestarian dari eksistensi subak kepada generasi muda.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik kelas V SD Negeri 3 Gadungan, sehingga produk ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas V SD Negeri 3 Gadungan dan peserta didik di sekolah lain yang memiliki karakteristik yang sama.
- 2) Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul ini hanya terbatas pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan muatan IPS kelas V sekolah dasar.
- 3) Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul ini menggunakan model ADDIE.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan pemaknaan terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengembangan sebuah produk serta menguji efektivitas produk yang dikembangkan dalam memecahkan masalah penelitian. Produk yang dikembangkan baik berupa alat, media, strategi, model, penilaian, dan sebagainya dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.
- 2) Multimedia interaktif secara sederhana dapat diartikan sebagai media yang lebih dari satu dan dapat dioperasikan melalui *smartphone*, laptop, atau komputer. Dalam multimedia interaktif dapat disisipkan teks, audio, video, gambar, *quiz*, dan animasi sehingga multimedia interaktif mampu mengakomodasi dua gaya belajar peserta didik, yakni visual dan auditori.
- 3) Kearifan lokal adalah bagian dari budaya masyarakat yang berbentuk seperti tatanan nilai sosial ekonomi, arsitektur, kesehatan, ataupun alam serta memiliki nilai-nilai luhur yang harus dilestarikan.
- 4) Subak Timbul merupakan sebuah lingkungan alam yang menjadi kearifan lokal bagi masyarakat Desa Gadung Sari. Dapat dideskripsikan bahwa Subak Timbul merupakan hamparan sawah yang luas yang begitu asri dan tidak ditemukan adanya bangun ditengah areal sawah, kecuali Pura Subak.
- 5) Materi kenampakan alam dan kenampakan buatan ialah materi IPS SD yang berkaitan dengan ilmu geografi. Kenampakan alam ialah sesuatu yang terbentuk secara alami sebagai akibat dari adanya peristiwa alam, sedangkan kenampakan buatan adalah sesuatu yang ada di alam dan terbentuk dari adanya campur tangan manusia.

- 6) Muatan IPS merupakan muatan pelajaran yang mengintegrasikan beberapa ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik, dan psikologi sosial dengan tujuan pendidikan. Pembelajaran IPS memiliki tujuan agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dalam dirinya, peka terhadap masalah sosial di lingkungan sekitarnya, serta mampu bereaksi terhadap permasalahan sosial yang ada di lingkungan sekitarnya.
- 7) Model ADDIE adalah model pengembangan yang digunakan dalam upaya untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti buku ajar, modul pembelajaran, multimedia, dan sebagainya. Model ADDIE juga merupakan singkatan dari langkah-langkah proses pengembangan, yakni *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.

