

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 (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad 21 merupakan sebuah era baru yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi kini seluruh bidang kehidupan telah merasakan dampak dari perkembangan teknologi tersebut, tak terkecuali pendidikan. Perubahan kehidupan abad 21 merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh dunia pendidikan. Perubahan tersebut meliputi karakter, budaya, dan kehidupan yang didominasi oleh pemanfaatan teknologi informasi (Mukminan, 2014). Suatu bangsa yang masyarakatnya tidak siap menerima perubahan tersebut hampir bisa dipastikan akan jatuh oleh dahsyatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri. Untuk bisa berperan secara bermakna di abad 21 ini maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman. Oleh karena itu, digitalisasi pendidikan merupakan sebuah keharusan dalam upaya menciptakan pembelajaran sesuai konteks pembelajaran abad 21.

Dalam bidang pendidikan teknologi digunakan sebagai alat untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran, bukan untuk membatasi eksistensi guru dalam mendidik dan membelajarkan siswa (Habib, dkk. 2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai aspek, seperti guru, siswa, serta sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan teknologi. Salah satu teknologi yang biasa dikembangkan dalam dunia pendidikan yakni media pembelajaran. Menurut Anggraeni dan Sole (2018) media pembelajaran pada abad 21 berisikan pemanfaatan teknologi sebagai salah satu media belajar siswa. Pengintegrasian teknologi ke dalam media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi juga memberikan nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran karena berkaitan dengan kebutuhan informasi yang tidak seluruhnya ada di lingkungan sekolah (Khairini dan Yogica, 2021).

Keberadaan media pembelajaran berbasis teknologi (digital) sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi ataupun informasi kepada siswa. Hal ini disebabkan sistem pembelajaran konvensional dipandang kurang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju (Baharun, 2016). Akan tetapi, pada kenyataannya guru sangat jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Guru memandang bahwa pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang efisien dalam merancanginya. Terlebih lagi guru sudah sibuk dalam menulis persiapan mengajar, jadwal pelajaran yang padat, administrasi sekolah, masalah keluarga, dan lain lain (Sutjiono, 2005). Hal ini

yang menyebabkan guru enggan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan dengan wawancara bersama Ibu Ni Kadek Ariwitarini, S.Pd. selaku guru kelas V SD Negeri 1 Meliling, didapatkan informasi bahwa tujuan pembelajaran pada materi interaksi manusia dengan lingkungan belum tercapai dengan maksimal. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar materi interaksi manusia dengan lingkungan yang belum tercapai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan SD Negeri 1 Meliling. Ditemukan masih adanya siswa yang memperoleh nilai 55, jauh dibawah KKM yang ditetapkan sekolah, yakni 66. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang inovatif. Tidak dapat dimungkiri bahwa materi interaksi manusia dengan lingkungan bersifat abstrak sehingga siswa menjadi sulit dalam memahami materi tersebut. Ditambah lagi, dalam kesehariannya guru jarang menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran karena keterbatasan waktu serta kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa, guru perlu menyiapkan media pembelajaran sebagai perantara dan sarana mengkonkretkan pesan sehingga siswa dapat memahami materi-materi yang bersifat abstrak.

Media yang tepat digunakan pada pembelajaran abad 21 ini yakni media digital. Selain sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, media digital juga mendukung upaya peningkatan salah satu dari enam jenis literasi dasar, yakni literasi digital. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam

pembelajaran yakni multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk memperjelas konsep pembelajaran. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) multimedia interaktif memadukan berbagai komponen (audio, gambar, teks, video/animasi) dan menggunakan teknologi untuk mengilustrasikan suatu pesan melalui suara, gambar, dan animasi sehingga menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa dapat memahami materi dengan maksimal. Kehadiran media interaktif dalam pembelajaran dapat mewujudkan proses pembelajaran efektif yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Yanto, 2019). Berdasarkan teori perkembangan oleh Jean Piaget bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media dalam mengkonkretkan materi atau konsep yang abstrak (Juwantara, 2019). Selain itu, penggunaan multimedia interaktif ini dapat memenuhi dua gaya belajar yakni visual dan auditori sehingga sangat baik digunakan bagi siswa yang memiliki gaya belajar tersebut.

Multimedia interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V dikemas dengan berorientasi Profil Pelajar Pancasila. Dalam multimedia interaktif terkandung perwujudan setiap dimensi Profil Pelajar Pancasila. Dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia dalam multimedia interaktif ditunjukkan dari adanya slide berdoa. Dimensi berkebhinekaan global dan gotong royong dalam multimedia interaktif ditunjukkan dari adanya pengaitan dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan. Contohnya, dalam berinteraksi dengan sesama tidak boleh memandang perbedaan, saat membersihkan lingkungan semua orang harus

bergotong royong dan bekerja sama sehingga pekerjaan yang berat menjadi lebih ringan. Dimensi mandiri dalam multimedia interaktif ditunjukkan dari penggunaan media secara mandiri oleh siswa dan siswa menjawab *quiz* pada multimedia interaktif secara mandiri. Dimensi bernalar kritis dan kreatif dalam multimedia interaktif ditunjukkan dari siswa yang memahami materi dan berpikir kritis untuk menjawab *quiz* pada multimedia interaktif. Selain itu, siswa mampu menyebutkan contoh-contoh baru yang berkaitan dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan.

Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh dan Sudatha (2019) model ADDIE adalah model pengembangan yang digunakan untuk mendesain atau mengembangkan produk, seperti media audiovisual dan materi pembelajaran dengan komputer sebagai basisnya. Model ADDIE banyak diterapkan untuk mengembangkan produk pembelajaran, salah satunya multimedia interaktif.

Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V SD Negeri 1 Meliling, maka diupayakanlah penelitian dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Profil Pelajar Pancasila Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada Muatan IPS Kelas V SD Negeri 1 Meliling.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan cenderung monoton dan kurang inovatif.

- 2) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Adanya keterbatasan waktu dalam merancang media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Beberapa permasalahan dapat diidentifikasi dalam pelaksanaan penelitian ini, maka diperlukan pembatasan masalah agar masalah utama yang diselesaikan dapat memperoleh hasil yang optimal. Penelitian dibatasi pada permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat diupayakan pengembangan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 1 Meliling. Dalam pengembangan produk ini dilakukan uji rancang bangun oleh ahli, uji kelayakan melalui uji ahli (uji ahli isi/materi pembelajaran, uji media pembelajaran, dan uji desain pembelajaran), dan siswa melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Selain itu, dilaksanakan juga uji efektivitas untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk multimedia interaktif yang dianalisis menggunakan rumus uji *t sample dependent*. Uji Efektivitas dilakukan dengan dua kali pengukuran atau pengambilan data pada subjek yang sama sehingga diperoleh hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 1 Meliling?
- 2) Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan 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 1 Meliling?
- 3) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 1 Meliling?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 1 Meliling.
- 2) Mengetahui kelayakan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan 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 1 Meliling.

- 3) Mengetahui efektivitas multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 1 Meliling.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan hasil pemikiran positif bagi pendidikan terutama dalam pengembangan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif muatan IPS. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Kepada Siswa

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif maka siswa lebih mudah memahami materi mengenai interaksi manusia dengan lingkungan. Multimedia interaktif ini disajikan secara menarik sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

2) Kepada Guru

Dengan penggunaan multimedia interaktif ini maka dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas.

3) Kepada Sekolah

Adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam penetapan kebijakan yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran serta dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di kelas.

4) Kepada Peneliti Lain

Adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media yang inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V sekolah dasar. Multimedia interaktif ini menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Uraian singkat spesifikasi multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila, yaitu sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V sekolah dasar merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, khususnya materi interaksi manusia dengan lingkungan.
- 2) Multimedia interaktif dapat dijalankan menggunakan komputer, laptop, dan *smartphone* sehingga mendukung pembelajaran berbasis teknologi bagi siswa.

- 3) Multimedia interaktif ini memadukan komponen multimedia dalam pengembangan seperti: teks, audio, video, gambar, animasi, dan *quiz*.
- 4) Dalam multimedia interaktif ini terdapat menu utama yang terdiri dari petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, evaluasi, profil pengembang, dan keluar dari program.
- 5) Multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V sekolah dasar ini dikembangkan dengan menggunakan program, yaitu *Articulate Storyline 3, Canva, Capcut, dan Animaker*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Keberadaan media dalam proses pembelajaran yakni sebagai perantara pesan/informasi dari guru kepada siswa. Akan tetapi, dalam kegiatan pembelajaran guru kelas V SD Negeri 1 Meliling sangat jarang dalam menggunakan media pembelajaran. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi jenuh dalam belajar sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar kognitif siswa.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, maka penting dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif dengan berorientasi Profil Pelajar Pancasila. Maka dari itu, sangat penting dilakukan pengembangan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 1 Meliling.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V SD Negeri 1 Meliling didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- 2) Multimedia interaktif mampu memenuhi dua gaya belajar, yakni visual dan auditori.
- 3) Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan multimedia interaktif, seperti *chromebook* dan *Wi-Fi*.
- 4) Multimedia interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungan berorientasi Profil Pelajar Pancasila.
- 5) Kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Multimedia interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 1 Meliling sehingga produk yang dibuat diperuntukkan bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Meliling tahun ajaran 2022/2023.
- 2) Pengembangan multimedia interaktif bagi siswa kelas V sekolah dasar terbatas pada materi interaksi manusia dengan lingkungan.

- 3) Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari salah tafsir terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilaksanakan guna mengembangkan suatu produk berupa media, modul, teks, dan produk lainnya yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran.
- 2) Multimedia interaktif adalah salah satu jenis media yang dihasilkan dengan memadukan berbagai komponen (audio, grafik, teks, video/animasi) dan menggunakan teknologi untuk mengilustrasikan suatu pesan (materi) melalui suara, gambar, dan animasi.
- 3) Profil Pelajar Pancasila merupakan perwujudan dari pelajar Indonesia sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global, berkarakter, dan bertingkah laku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
- 4) Interaksi manusia dengan lingkungan merupakan hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi antara manusia dengan manusia serta manusia dengan lingkungannya.
- 5) IPS merupakan muatan pelajaran yang memadukan beberapa disiplin ilmu sosial, seperti ekonomi, sejarah, sosiologi, geografi, antropologi, ilmu politik, dan psikologi sosial. Tujuan dari IPS yakni agar siswa memiliki kepekaan terhadap masalah-masalah sosial yang ada di

lingkungan sekitarnya dan mampu untuk memecahkan permasalahan tersebut.

- 6) Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yakni *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*.

