

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada Bab I ini dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Hasil Pengembangan, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, serta (10) Definisi Istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu hak yang harus bisa dimiliki oleh semua individu, pendidikan berisi ilmu pengetahuan, tidak hanya terdapat pengajaran namun juga pembelajaran. Pendidikan akan terus menerus berkembang sesuai dengan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dengan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. IPTEK memberikan banyak pengaruh dalam kehidupan dengan tujuan untuk memberikan manfaat dan membantu dalam memudahkan pekerjaan. Perkembangan IPTEK tersebut juga bersangkutan dengan UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang berbunyi: "...bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Bersamaan dengan itu juga UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1 berbicara bahwa

kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada penerapan serta pengimplementasian Kurikulum 2013 adalah menggunakan pendekatan saintifik, pendekatan saintifik ini menjadi prioritas atau wajib untuk dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013, pendekatan saintifik ini adalah pendekatan pembelajaran yang pusatnya terdapat pada siswa (Fauziah, et al, 2013).

Menurut Suja (2019) pendekatan saintifik berasal dari kata pendekatan dan saintifik. Pendekatan (*approach*) memiliki arti ide atau gagasan untuk mencapai tujuan dan saintifik adalah sesuatu yang dapat diulangi secara terbuka, dalam skala ruang dan waktu (oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja). Tujuan dari pendekatan saintifik adalah mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, namun pendekatan saintifik tidak hanya mengembangkan potensi siswa dalam kegiatan observasi dan eksperimen, tetapi keterampilan berpikir kritis, aktif, kreatif dalam berinovasi dan berkarya. Pendekatan saintifik itu sendiri meliputi beberapa aspek, yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, mengomunikasi, dan mencipta. Pendekatan saintifik dapat dilakukan secara berurutan atau tidak berurutan, langkah-langkah tersebut dapat dilakukan sesuai dengan pengetahuan yang akan dipelajari (Prihadi, 2014). Fungsi dan manfaat dari pendekatan saintifik itu yaitu membuat pembelajaran menjadi aktif, menarik dan menyenangkan, serta holistik (memberikan pengalaman langsung yang menekankan pada pengalaman belajar peserta didik baik secara fisik, mental intelektual dan emosional, minat, bakat, dan kemampuan sehingga

mendorong keaktifan peserta didik dan bisa tercapainya hasil belajar yang optimal sehingga peserta didik terus termotivasi untuk belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dapat diwujudkan dengan kemajuan perkembangan IPTEK, yaitu dengan adanya penggunaan komputer yang sudah banyak dipakai dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang bisa disebut sebagai multimedia. Pendapat yang dikemukakan oleh Lestari (2013) media adalah sebagai sarana dalam menyampaikan pesan. Media bisa menjadi sarana pendidikan ketika media bisa menjelaskan dan menyampaikan pesan dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu hal penting yang dapat digunakan untuk menunjang peserta didik memperoleh konsep baru dalam pembelajaran, dalam keterampilan, dan juga kompetensi belajar.

Mayer (2009) menjelaskan, bahwa prinsip multimedia adalah murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja. Dalam prinsip multimedia, kata dan gambar adalah dua sistem yang berbeda untuk merepresentasikan pengetahuan. Bahasa memang menjadi salah satu perangkat kognitif terpenting yang pernah diciptakan oleh manusia, namun menggunakan gambar-gambar dapat dijadikan sebagai model asli dari representasi pengetahuan dalam otak manusia. Dengan menggunakan gambar-gambar, kita bisa menerjemahkan materi yang masih berbentuk abstrak menjadi materi yang lebih naluriah dan lebih dekat dengan pengalaman indrawi. Menurut Hasan et al. (2020) terdapat beberapa temuan penelitian yang menunjukkan dampak positif dari media yang digunakan

sebagai bagian penting dari pembelajaran yang dilakukan di kelas atau sebagai medium utama dalam melaksanakan pembelajaran. Multimedia biasa digunakan untuk menyajikan materi dengan berisikan kata, gambar, grafik, audio, visual, dan lainnya. Reddi (Munir, 2012) mengemukakan multimedia adalah suatu integrasi dari beberapa elemen media (teks, grafik, audio, video, animasi, dan lain sebagainya) sehingga menjadi sebuah kesatuan yang simbiosis dan sinergis sehingga memberikan hasil yang menguntungkan kepada pengguna dibandingkan dengan hanya menggunakan elemen media secara individual atau terpisah. Tan Seng Chee & Angela F. L. (2003) juga berpendapat bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, namun dewasa ini multimedia lebih merujuk kepada penggunaan beberapa media secara gabungan dalam menyajikan pembelajaran melalui komputer ataupun perangkat keras lainnya.

Multimedia interaktif digunakan sebagai medium atau perantara dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang membantu agar pembelajaran bisa disesuaikan dengan kecepatan belajar siswa. Selain itu multimedia dapat digunakan berulang kali sesuai dengan kebutuhan penggunanya (*user*), contohnya adalah penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran mata pelajaran prakarya. Menurut Nuh (2013) Prakarya adalah mata pelajaran yang membekali siswa dengan kemampuan untuk menghasilkan suatu karya pendahuluan atau purwarupa (*prototype*). Prakarya sebagai suatu mata pelajaran harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran (ranah pengetahuan, ranah keterampilan, dan kompetensi sikap).

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2022 dengan guru mata pelajaran Prakarya kelas XI SMPN 93 Jakarta yaitu ibu Evitriani Cahyaningsih, S.Pd., maka didapatkan informasi bahwasannya media yang digunakan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran prakarya masih berupa media pembelajaran yang sederhana, seperti bahan ajar cetak (buku paket, modul pembelajaran) dan media presentasi sederhana. Hal ini didukung oleh beberapa faktor, tidak lain adalah kurangnya pengetahuan guru terhadap bagaimana cara membuat media pembelajaran digital. Dengan media pembelajaran yang masih konvensional dan sederhana siswa mudah sekali merasakan bosan, kurang tertarik, dan kurang semangat mengikuti pembelajaran yang berlangsung, sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa dari hasil nilai ulangan umum semester ganjil tahun 2022 masih kurang dari KKM. Hal tersebut terbukti dengan hal yang terjadi di kelas IX C SMPN 93 Jakarta, terdapat 12 orang siswa atau sebanyak 60% dari 20 siswa, masih mendapati nilai yang rendah pada mata pelajaran Prakarya. Nilai rata-rata keseluruhan siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1.1  
 Nilai Rata-rata Keseluruhan Siswa Pelajaran Prakarya Kelas IX C SMPN 93  
 Jakarta

Jumlah Siswa	20 Orang
KKM	75
Siswa dengan Nilai di Atas KKM	8 Orang
Siswa dengan Nilai di Bawah KKM	12 Orang
Nilai Terbesar	84
Nilai Terkecil	16
Rata-rata Nilai Peserta Didik	62,9

(Sumber: Nilai Ulangan Umum Semester Ganjil Tahun 2022 Kelas IX C SMPN 93 Jakarta)

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 9 November 2022, SMPN 93 Jakarta sendiri sudah terakreditasi A dengan fasilitas lengkap (LCD proyektor, layar, dan pengeras suara) yang sudah bisa mendukung pembelajaran yang berlangsung di kelas, namun pada kenyataan yang ada, pada saat pembelajaran berlangsung guru dan siswa masih jarang atau bahkan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif digital dalam pelaksanaan proses pembelajaran Prakarya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa, siswa kesulitan memahami materi pada mata pelajaran Prakarya, terutama pada materi Pengolahan Hasil Peternakan dan Perikanan. Pada materi ini memuat tentang bagaimana cara pengolahan hasil peternakan dan perikanan menjadi makanan, menjadi olahan pangan setengah jadi, pengertian, jenis dan manfaat, metode pengolahan, tahapan pengolahan, serta kemasan dan penyajian produk olahan. Berdasarkan data yang diberikan oleh guru mata pelajaran, didapatkan bahwa rata-rata nilai siswa keseluruhan pada bab ini adalah 62,9, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari mata pelajaran Prakarya adalah 75. Kesimpulan yang dapat diambil adalah nilai rata-rata keseluruhan belum bisa mencapai KKM. Guru kesulitan menjelaskan materi jika hanya melalui verbal, serta masih terhalang dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang relevan dan menunjang pada mata pelajaran Prakarya, sehingga membuat siswa kurang termotivasi dalam melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Prakarya khususnya pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan,

maka sangatlah perlu dikembangkan multimedia interaktif. Dengan multimedia interaktif siswa dapat merasakan pembelajaran secara langsung, memudahkan siswa dalam memahami konsep, dan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih jelas (tidak bersifat abstrak lagi). Teoh & Neo (2007) menyatakan dari hasil penelitiannya bahwa, pandangan siswa tentang penggunaan multimedia dan interaktivitas memberikan hasil positif. Siswa setuju bahwa pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah menarik karena melibatkan siswa dan disaat yang bersamaan siswa menemukan metode belajar yang menguntungkan serta berguna.

Maka dari itu, penelitian pengembangan ini mengambil judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model ADDIE Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Prakarya Materi Pengolahan Hasil Peternakan dan Perikanan Kelas IX di SMPN 93 Jakarta”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibuat maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, identifikasi masalah yang muncul antara lain adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih didominasi oleh guru.
2. Media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi.
3. Kurangnya motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Prakarya.
4. Guru yang masih kurang mengerti terhadap penggunaan teknologi untuk menunjang pembelajaran.

5. Jarang ada penggunaan multimedia interaktif di lapangan.
6. Belum ada media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran prakarya pada materi Pengolahan Peternakan dan Perikanan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dibuat, maka pembatasan masalah yang ada pada penelitian ini menitik beratkan pada Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model ADDIE berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran Prakarya Materi Pengolahan Hasil Peternakan dan Perikanan Kelas IX di SMPN 93 Jakarta”. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian yang dilaksanakan dapat dikaji secara mendalam dan lebih terarah. Pemecahan masalah yang dilakukan adalah membuat produk multimedia pembelajaran yang tentunya dapat digunakan sebagai solusi dari hasil identifikasi masalah yang ada.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan multimedia interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Prakarya kelas IX untuk siswa di SMPN 93 Jakarta?
2. Bagaimanakah validitas multimedia interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Prakarya kelas IX untuk siswa di SMPN 93 Jakarta?



3. Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Prakarya kelas IX untuk siswa di SMPN 93 Jakarta?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diiharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeksripsikan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Prakarya untuk siswa kelas IX di SMPN 93 Jakarta.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Prakarya untuk siswa kelas IX di SMPN 93 Jakarta.
3. Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Prakarya untuk siswa kelas IX di SMPN 93 Jakarta.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini memberikan pemahaman dalam penerapan ilmu yang diperoleh selama melaksanakan studi di perguruan tinggi, khususnya pada bidang teknologi pendidikan secara relevan dengan berlandaskan *Creating* (membuat), *Using* (menggunakan), dan *Managing* (mengelola). Selain itu penelitian ini juga diharapkan mampu memberi ilmu yang bermanfaat terhadap pendidikan dan kontribusi ilmiah yang relevan khususnya terhadap pengembangan media interaktif yang

menggunakan teknologi dan model ADDIE khususnya pada mata pelajaran Prakarya.

2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman yang bermakna dalam belajar serta meningkatkan motivasi dan antusiasme yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Prakarya.

3. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan baru dalam pembelajaran menggunakan media digital multimedia interaktif, sehingga bisa membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit (bersifat abstrak) sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, menarik, menyenangkan, sehingga penyampaiannya dapat diterima dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai evaluasi dan masukan bagi kepala sekolah terhadap guru untuk bergerak lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dengan teknologi.

5. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan tolok ukur maupun menambah pengetahuan dalam proses pengembangan multimedia interaktif yang lebih inovatif.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE yang nantinya dapat digunakan oleh

peserta didik pada pembelajaran mata pelajaran Prakarya. Multimedia interaktif ini dapat digunakan pada perangkat keras, yaitu laptop, tablet, *smartphone* ataupun perangkat keras lainnya. Pesan yang dihadirkan dalam multimedia interaktif ini disajikan berupa presentasi, video yang memiliki tesk, gambar, animasi, dan juga audio. Pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan bisa memotivasi dan menaikkan minat belajar siswa, karena pengemasannya yang menarik dan tidak membosankan serta disajikan secara audiovisual. Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

1. Produk ini berupa multimedia interaktif dalam bentuk multimedia pembelajaran Prakarya kelas IX SMP.
2. Penyajian materi dalam produk ini disajikan berdasarkan satu kompetensi inti dan satu kompetensi dasar lebih tepatnya pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan.
3. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *software Articulate storyline 3* dan beberapa aplikasi lain (*canva, powerpoint, microsoft word*).
4. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru pada saat pembelajaran dengan membagikan link yang telah disediakan, bisa juga digunakan siswa untuk pembelajaran mandiri di manapun dan kapanpun.

Adapun kelebihan produk ini adalah:

1. Dengan berbasis pendekatan saintifik, media pembelajaran ini tentunya bisa mengeksplor kemampuan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar.

2. Media pembelajaran ini juga memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan dalam pembelajaran, karena di dalam media pembelajaran terdapat gambar, teks, dan audio yang mendukung siswa dalam belajar.
3. Media pembelajaran ini meningkatkan kualitas dalam penyampaian materi pembelajaran serta dilengkapi dengan soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi untuk mengasah kemampuan peserta didik.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Evitria Cahyaningsih, S.Pd., selaku guru Prakarya di SMPN 93 Jakarta 13 September 2022. Guru Prakarya di SMPN 93 Jakarta sangat ingin memberikan pembelajaran yang terbaik bagi siswa yang diajarnya dengan sumber belajar yang baik dan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat meningkatkan keaktifan siswa serta memacu minat belajar siswa, yang mana akhirnya siswa akan memperoleh nilai yang baik dengan fasilitas yang sudah disediakan oleh sekolah. Maka dari itu diperlukan modifikasi dan inovasi pada media pembelajaran yang digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Dengan adanya Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Model ADDIE Berbasis Pendekatan Saintifik pada mata pelajaran Prakarya Materi Pengolahan Hasil Peternakan dan Perikanan diharapkan dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar mandiri karena dapat diakses kapanpun dan di manapun, serta dengan merasakan langsung dalam menggunakan pembelajaran multimedia interaktif diharapkan bisa menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa terdapat peningkatan minat belajar serta siswa menjadi berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga menyebabkan peningkatan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya.
2. Selain itu juga mampu memotivasi siswa untuk percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran setelah menggunakan multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE.
3. Media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan model ADDIE ini juga membantu guru untuk menjelaskan materi yang masih abstrak menjadi jelas.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah produk multimedia ini dikembangkan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan siswa di SMPN 93 Jakarta pada mata pelajaran Prakarya materi Pengolahan Hasil Peternakan dan Perikanan. Sehingga produk ini hanya disesuaikan dan dikhususkan bagi siswa di SMPN 93 Jakarta mata pelajaran Prakarya pada materi tersebut.

## 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberi batasan istilah sebagai berikut:

1. *Pengembangan*, usaha untuk meningkatkan kemampuan secara teknis, teoritis, konseptual, dan moral secara logis dan sistematis (terstruktur) dengan melalui pendidikan dan latihan, untuk menetapkan sesuatu yang dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dan tetap memperhatikan potensi dan kompetensi bagi peserta didik. (Abdul Majid, 2005).

2. *Multimedia Interaktif*, tampilan yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi fungsi dari informasi atau pesan yang ingin disampaikan dengan interaktifitas pada pengguna. Green & Brown (2002:2-6) mengatakan bahwa multimedia interaktif adalah penggabungan dan mensinergikan keseluruhan media yang terdiri dari tesk, grafik, audio, video, dan interaktifitas.

3. *Pendekatan Saintifik*, pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan dengan proses ilmiah. Ilmiah yang dimaksud adalah kegiatan pembelajaran yang peserta didik (siswa) terima dan peroleh dilakukan dengan indra yang dimiliki dan akal pikiran sendiri sehingga merasakan langsung proses pembelajaran/bagaimana proses mendapatkan ilmu pengetahuan dan peserta didik mampu melakukan pemecahan masalah dan menghadapi masalah dengan baik.

4. *Model ADDIE*, ADDIE adalah (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini biasa digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran. Mulyatiningsih (2012:183) menyatakan penggambaran tahap desain

pengembangan ADDIE sebagai berikut: 1) *Analysis*, digunakan untuk menentukan masalah dan mencari solusi yang tepat. 2) *Design*, untuk menentukan pendekatan yang akan digunakan, membuat kerangka. 3) *Development*, tahap ini digunakan untuk merealisasikan produk yang sudah di analisis dan desain terlebih dahulu. 4) *Implementation*, tahap pelaksanaan untuk menggunakan produk yang sudah dibuat. 5) *Evaluation*, tahap ini digunakan untuk merevisi produk yang telah dicoba pada tahap implementasi.

