

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini jelas dipaparkan tujuh 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 penelitian pengembangan, (6) manfaat penelitian pengembangan, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9), asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) defenisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha dalam pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saha melainkan dapat diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapaipola hidup sosial yang memuaskan. Menurut Prof. Zaharai Idris, pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi antara guru dengan siswa secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai sebuah tujuan. Menurut Gagne (1977), pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Pada umumnya pembelajaran

disekolah kurang efektif dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan materi yang sifatnya kata-kata yang cenderung membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Winkel (dalam Puspitasari 2012) kemampuan seseorang dapat meningkat karena pendidikan yang dia latih mulai dari kecil, pendidikan yang dia terima akan berdampak bagi seseorang itu sendiri, dengan kemampuan itu seseorang akan dapat menghadapi persoalan intern dan eksteren yang timbul dalam kehidupan sehari-hari, dengan kemajuan dan perkembangan pendidikan seseorang akan menjadi factor untuk bisa meningkatkan keberhasilan pendidikan di Indonesia, maka dari itu untuk meningkatkan kemampuan seseorang harus bisa mencapai tujuan pendidikan yang ada.

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Menurut Lathuru (1988), media pembelajaran adalah sebuah alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran dari guru atau sumber yang lainnya kepada siswa. Sejalan dengan (I Made Juni Permana) menyatakan penerapan media pada pembelajaran IPS tentunya akan berdampak positif dikarenakan Ilmu Pengetahuan Sosial ini merupakan mata pelajaran yang ada di SD yang dimaksudkan agar siswa memiliki kemampuan, gagasan dan konsep tentang masyarakat sekitarnya yang diperoleh melalui pendekatan social dan penelitian. Pada era digital seperti ini peran teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pendidikan khususnya di dalam proses pembelajaran sehingga dengan adanya teknologi tersebut dapat membantu guru dalam mengemas dan menyajikan informasi kepada siswa. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan pada peminat yang baru, dapat meningkatkan motivasi-motivasi yang baru serta adanya rangsangan kedalam kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat dalam memudahkan proses pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. Namun pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran disekolah masih belum maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Ida Ayu Putu Mas Padmini, S.Pd selaku guru kelas IV pada tanggal 18 November 2021 pukul 09.17 – 10.00 Wita di SD Negeri 4 Panji, diperoleh hasil informasi bahwa hasil belajar siswa pada muatan IPS masih belum maksimal karena kurangnya penggunaan media pembelajaran.

No.	Kriteria Data	Data Yang Ditemukan
(1)	(2)	(3)
1.	Jumlah siswa kelas IV	30
2.	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Siswa	75
3.	Nilai Rata-Rata Ulangan Semester Kelas IV	59,1
4.	Jumlah Siswa Yang Tuntas	10
5.	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	20

Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata IPAS yaitu, 59,1 yang dimana dari nilai rata-rata yang didapat masih dibawah KKM Nasional yaitu 75 dengan 33% siswa yang tuntas. Artinya 10 orang siswa yang tuntas dari 30 orang siswa dan 20 siswa yang tidak tuntas. Jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar pada siswa masih rendah dan siswa belum dapat menguasai materi secara keseluruhan. Sumber belajar yang digunakan oleh para guru-guru dalam proses pembelajaran masih berupa bahan ajar cetak dan selama pembelajaran daring masih mengirimkan materi melalui Whatsapp. Hal ini diduga karena kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital seperti media presentasi, video, animasi, ataupun multimedia interaktif sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran. Di SD Negeri 4 Panji juga tersedia 2 buah LCD dan 2 buah Proyektor tetapi penggunaan media tersebut belum maksimal di dalam proses pembelajaran. Dan kurikulum yang di gunakan di SD Negeri 4 Panji ini ialah menggunakan kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di dalam kelas pada 28 Maret 2022 pukul 09.00-10.00 Wita dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media interaktif melainkan hanya bergantung kepada media cetak saja seperti buku paket yang telah disediakan oleh sekolah. Akibatnya siswa cenderung bosan selama proses pembelajaran di kelas.

Melihat dari permasalahan yang ada, maka media pembelajaran yang tepat untuk digunakan oleh siswa menurut peneliti ialah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media lain seperti teks, gambar, grafis, animasi, audio dan juga video serta cara penyampaiannya dapat membuat pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya (Bardi dan Jailani,2015).

Briggs (dalam Falahudin 2014:109) berpendapat bahwa “media sebagai alat untuk memberikan rangsangan bagi pembelajar agar terjadi proses belajar.” Penggunaan multimedia interaktif ini di dalam melakukan sebuah proses pembelajaran sangatlah penting karena materi yang dikemas melalui program media akan lebih jelas dan lengkap serta lebih menarik minat belajar pada siswa. Selain itu multimedia interaktif sudah langsung dikemas dalam bentuk aplikasi offline yang dapat memudahkan siswa dalam belajar dikarenakan multimedia dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Di SD Negeri 4 Panji”**. Dengan adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan agar hasil belajar pada siswa dapat meningkat terkhusus pada muatan IPS karena muatan IPS merupakan salah satu pelajaran yang mempelajari tentang pengetahuan dan bagaimana cara bersosial di sekitar kita.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi sebuah masalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran di sekolah masih banyak dilakukan tanpa bantuan media pembelajaran lain yang dapat membantu proses pembelajaran.

2. Kondisi pembelajaran yang di sekolah masih kurang memanfaatkan perkembangan media pembelajaran saat ini.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses kegiatan pembelajaran.
4. Belum dikembangkan sebuah media pembelajaran yang baru yang menarik untuk proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti perlu mengadakan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih focus dalam mengatasi permasalahan. Penelitian ini membatasi masalah kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS untuk kelas IV di SD Negeri 4 Panji.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Panji?
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Panji?
3. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri Panji?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui proses rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Panji.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Panji.
3. Untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Panji.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis yakni sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini mengkaji media pembelajaran yang sesuai dengan model ADDIE pada siswa kelas IV SD melalui pengembangan multimedia interaktif pada muatan IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Panji sebagai lulusan Teknologi Pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran di kelas. Dan manfaatnya bagi sumbangan ilmu ialah dapat dijadikan sebagai referensi pengetahuan bagi pengembangan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga peserta didik lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran dengan penerapan multimedia pembelajaran interaktif sehingga pemahaman dari peserta didik lebih meningkat khususnya pada pembelajaran IPS dengan materi Sejarah Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

b. Bagi Guru

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan bagi para guru dalam melaksanakan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan multimedia pembelajaran interaktif sehingga memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitannya dengan upaya menyajikan media pembelajaran yang kreatif, menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat sebagai arsip sekolah dalam proses peningkatan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian ini dapat dipergunakan oleh peneliti lain sebagai sumber referensi dalam melaksanakan penelitian yang sejenis serta masukan dalam membuat media yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dengan pengembangan ini ialah:

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini disajikan dengan menggunakan aplikasi Contstruck 2 melalui pendekatan kontekstual kemudian dikemas ke dalam bentuk aplikasi digital. Dalam pemakaiannya ini dapat menggunakan bantuan computer dan handphone.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum 2013 tentang Sejarah Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia untuk peserta didik tingkat SD Kelas IV pada tema 5.

3. Multimedia pembelajaran interaktif ini disajikan dengan menggunakan model ADDIE yang di dalamnya memuat lima tahapan yakni tahapan Analisis, Design, Pengembangan, Implementasi dan juga ada tahapan Evaluasi.
4. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan aplikasi Contruck 2 yang nantinya berisikan materi Sejarah Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia. Jenis media yang dibuatkan hanya dibatasi pada media berupa teks, gambar, animasi, audio.
5. Dalam multimedia pembelajaran interaktif ini yang dikembangkan memuat intro, pendahuluan, isi berupa materi yang berisikan gambar beserta animasi-animasi, dan disediakan game berupa kuis.
6. Multimedia pembelajaran interaktif ini telah memenuhi aspek kriteria kualitas media pembelajaran yang meliputi:
 - a) Kualitas isi dan tujuan (aspek kriteria pendidikan)
 - b) kualitas tampilan media.
 - c) kualitas kepraktisan media.
7. Multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa. Multimedia pembelajaran interaktif bukan untuk menggantikan peran guru, tapi untuk membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di

sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal – soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari – hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS ini ialah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS dengan materi Sejarah Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia ini dapat membantu peserta didik untuk aktif di dalam pelajaran IPS khususnya pada bagian sejarah dan mampu membawa materi tersebut ke pengalaman sehari harinya.
- b. Peserta didik dapat dengan mudah belajar mandiri
- c. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa aplikasi, serta evaluasi yang dilakukan pada evaluasi validasi.
- d. Item- item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa Multimedia pembelajaran interaktif terbatas yang berisikan muatan IPS saja mengenai Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia dan produk multimedia ini sudah dikemas dalam bentuk aplikasi yang hanya dapat digunakan dengan bantuan smartphone, laptop/computer.
- b. Uji coba produk dilakukan di SD Negeri 4 Panji kelas IV

1.10 Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini:

1. Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program – program, proses, dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.
3. Multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain – lain yang telah dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.
4. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.
5. Construct 2 Sebuah tool berbasis HTML5 untuk menciptakan sebuah permainan yaitu Construct 2 yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. Construct 2 sangat dianjurkan digunakan untuk para pemula yang ingin menciptakan sebuah game tanpa harus memiliki pengalaman pemrograman.
6. Model penelitian dengan menggunakan model ADDIE ini ialah model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan yang diantaranya tahapan Analysis, Desain, Development, Implementasi, dan juga Evaluation.

7. Pada materi sejarah ini mempelajari bagaimana sejarah kerajaan pada zaman dahulu dari kerajaan Hindu sampai pada kerajaan Islam yang pertama kali masuk ke Indonesia. Dan peninggalan apa saja yang masih ada di Indonesia pada masa kerajaan tersebut.

