

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang 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

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era seperti sekarang ini sangat mempengaruhi kemajuan dari sebuah bangsa atau negara. Kemajuan tersebut dapat dilihat dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang cerdas dan berkualitas sehingga segala kepentingan dan kemajuan negara bisa dimanfaatkan. Sebagai generasi muda penerus bangsa tentu memiliki peranan yang sangat penting untuk kemajuan sebuah negara demi masa sekarang dan masa yang akan mendatang. Pendidikan adalah upaya yang sangat strategis untuk mecerdaskan dan memajukan kehidupan bangsa dan negara (Widiyasanti & Ayriza 2018).

Dampak perkembangan IPTEK yang begitu pesat, sangat berpengaruh dan membawa perubahan yang sangat signifikan. Selain itu, perkembangan teknologi juga mempengaruhi aspek di berbagai bidang, baik dalam bidang pendidikan, sosial, budaya, ekonomi, dan ilmu pengetahuan. Perkembangan dari masa ke masa semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan yang menghasilkan inovasi-inovasi yang modern berupa kemajuan teknologi. Peran teknologi di bidang pendidikan sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga

memudahkan pelaksanaan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik atau guru dengan siswa. Maka seorang pendidik atau guru harus memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai salah satu sarana dalam penyampaian informasi berupa materi pelajaran dari guru kepada siswa. Secara umum media dapat diartikan sebagai perantara dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu alat yang dapat berbentuk audio, visual, audiovisual yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran melalui kegiatan mencerna dan menyusun kembali informasi yang disampaikan. Menurut Hamka 2018 (dalam Nurfadhillah, 2021:13) “media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain karena dipergunakan untuk menyalurkan informasi dari guru kepada siswa (Lukman, 2019). Menurut (Nurrita, 2018) menjelaskan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses pembelajaran melalui kegiatan mencerna dan menyusun kembali informasi yang diperoleh sehingga makna yang disampaikan dapat menjadi lebih jelas dan tujuan

pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Adapun kelebihan dari media pembelajaran yaitu dapat mengembangkan daya imajinasi siswa, merangsang partisipasi aktif siswa, memusatkan perhatian siswa, serta dapat digunakan di mana saja. Media pembelajaran juga memiliki kekurangan yaitu komunikasi antara guru dan siswa bersifat satu arah. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu media audio, media visual dan media audio visual.

Media pembelajaran sangat berpengaruh dan besar peranannya dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu multimedia interaktif, multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang penyajiannya merupakan perpaduan yang terdiri atas teks, animasi, video, dan suara sehingga penyajian dalam multimedia menjadi lebih interaktif. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang penyajiannya berupa kombinasi antara teks, animasi, video, dan suara dengan melibatkan indera pengelihat dan pendengaran sehingga menimbulkan interaksi antara multimedia interaktif dengan pengguna. Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu solusi yang baik, siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan multimedia interaktif karena terdapat berbagai informasi berupa narasi, quiz, dan animasi yang mempermudah dalam menghubungkan antara guru dengan siswa. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi dan metode belajar yang tepat agar siswa tidak bosan dan malas untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD No. 7 Dalung khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang ditemukan dalam proses belajar mengajar yaitu

minat membaca siswa yang kurang, siswa kesulitan menemukan dan menganalisis isi teks bacaan, kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran, serta terbatasnya kemampuan guru menerapkan media berbasis elektronik. Dalam membelajarkan keterampilan membaca guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran dalam metode konvensional menyebabkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu siswa lambat dalam menemukan dan menganalisis isi teks bacaan. Pada teks bacaan panjang, siswa seringkali menjadi malas untuk membaca karena banyaknya waktu yang harus dihabiskan untuk membaca, selain itu informasi penting yang terdapat dalam teks terkadang tidak dapat ditemukan oleh siswa. Hal inilah yang menjadi faktor siswa kurang menguasai kemampuan menemukan dan menganalisis isi teks bacaan. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, terlihat pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa siswa yang kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, hal itu tentu dipengaruhi oleh cara mengajar dan kelengkapan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia diperkuat dengan hasil ulangan bahasa Indonesia kelas IV materi mengenai ide pokok yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan. Kriteria ketuntasan minimum yang digunakan pada pelajaran bahasa Indonesia di SD No. 7 Dalung adalah 78, dengan siswa kelas IV berjumlah 28 orang. Dari 28 siswa terdapat 17 siswa yang mendapat nilai Bahasa Indonesia dibawah kriteria ketuntasan minimum, dengan kata lain jika dipresentasikan terdapat 60,71% siswa kelas IV yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan. Berdasarkan hasil observasi yang

telah dilakukan, didapatkan bahwa siswa dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai, diharapkan mampu menunjang aktivitas belajar siswa.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis ide dari pokok bacaan. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca cepat siswa karena mampu menyajikan bahan yang disajikan secara efisien dalam waktu pendek. Dalam rangka menunjang aktivitas pembelajaran di sekolah pada era digital saat ini, penggunaan aplikasi atau platform media pembelajaran *online* dapat menjadi solusi agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah terasa menjadi lebih menyenangkan.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran secara mandiri. Multimedia interaktif memiliki kelebihan yang dapat menunjang pembelajaran secara daring, penyampaian materi dapat berupa *teks*, *audio*, gambar, dan video, tampilan halaman dapat didesain semenarik mungkin agar siswa tertarik dalam mengoperasikan media tersebut, berisi *quiz* yang dapat digunakan siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menyimak informasi dari teks dan video yang telah dipaparkan dalam materi sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, maka perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif yang nantinya dapat digunakan pada materi ide pokok muatan pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Selaras dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan

yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning (PBL)* untuk siswa kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Belum adanya pengembangan multimedia interaktif agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan inovatif.
2. Guru kurang memahami proses pembuatan multimedia interaktif yang berbasis perkembangan teknologi dalam penerapan kegiatan pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan media pendukung seperti media digital yang digunakan selama pembelajaran di kelas, dimana pendidik hanya menggunakan media yang bergantung pada bahan bacaan dari buku yang diberikan dari sekolah.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian pengembangan multimedia interaktif ini yaitu berfokus pada kemajuan media pembelajaran yang membutuhkan pengembangan sesuai dengan kemajuan teknologi. Selain itu, Kurangnya pemilihan media pembelajaran dan model pembelajaran yang kurang bervariasi digunakan oleh guru sehingga pembelajaran tampak membosankan, kurang bermakna, efektif, kreatif dan inovatif serta terkesan membosankan. Oleh karena itu, perlu mengembangkan multimedia interaktif berbasis *PBL* Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Bagaimanakah efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024 menurut ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran.

3. Untuk mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024?

1.6. Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran diharapkan agar siswa dapat memahami pembelajaran mengenai ide pokok. Dengan harapan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan multimedia interaktif, pembelajaran akan disajikan lebih menarik sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

2) Bagi Guru

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penetapan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pada multimedia interaktif serta dapat

memperkaya koleksi media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.

4) Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain, khususnya mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar untuk penulisan yang relevan serta adanya penelitian ini dapat menambah koleksi di perpustakaan.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar, tujuannya agar siswa lebih semangat dalam belajar, menambah daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif.

Adapun spesifikasi produk pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut.

- a) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung.
- b) Media pembelajaran Multimedia Interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah.
- c) Media pembelajaran Multimedia Interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.
- d) Materi pada media pembelajaran Multimedia Interaktif ini yaitu mengenai ide pokok pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.

- e) Multimedia interaktif berbasis *PBL* ini merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen media interaktif dalam pengembangan media seperti teks, suara dan video serta animasi yang menarik perhatian bagi siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia ide pokok, sehingga siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
- f) Multimedia interaktif berbasis *PBL* ini merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang dikemas agar siswa dapat belajar mandiri dan dapat menggantikan peranan guru dalam pembelajaran serta dapat dioperasikan menggunakan smartphone dengan spesifikasi Android maupun IOS yang memiliki aplikasi Microsoft PowerPoint dan dapat dioperasikan menggunakan laptop. Media pembelajaran hasil pengembangan dikonversi menjadi file bertipe link sehingga mudah diakses oleh siswa.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan pada media pembelajaran yang digunakan di sekolah sangat penting dilakukan. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar dan membantu guru dalam menambah referensi guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Tenaga pendidik kekurangan waktu dalam memaksimalkan media pembelajaran di kelas, sehingga menimbulkan jenis monoton terhadap media. Kurangnya media yang menarik dan menyesuaikan kepada gaya belajar siswa mampu mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik terhadap proses pembelajaran yang mempengaruhi kualitas serta hasil belajar siswa. Pentingnya pengembangan ini untuk memberikan suasana pembelajaran yang lebih beragam dalam proses belajar sehingga kegiatan pembelajaran bermakna bagi siswa. Penelitian pengembangan ini adalah bagian dari upaya meningkatkan kualitas

produk dalam penggunaan media pembelajaran, materi, hingga strategi yang bisa digunakan di kelas sebagai bagian proses belajar. Media pembelajaran diperbarui dan dikembangkan untuk mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memotivasi guru dalam menerapkan media pembelajaran yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna di dalam kelas.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan multimedia interaktif ini yaitu sebagai berikut.

1.6.2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dan memberikan kontribusi dalam rangka perkembangan ilmu pengetahuan tentang teori-teori pengembangan media pembelajaran dan teori-teori model pembelajaran agar semakin maju dan untuk perkembangan multimedia interaktif dan sumbangan pemikiran yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan dalam melakukan inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai kajian lebih lanjut dari peneliti lain dengan ruang lingkup yang lebih luas.

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif ini mampu memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan dibantu *visualisasi* media seperti *teks*, gambar, dan *audio* sehingga siswa lebih mudah dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

- 2) Pengembangan multimedia interaktif ini mampu membantu guru memberikan penyampaian materi pembelajaran melalui strategi belajar serta suasana yang menyegarkan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan multimedia interaktif ini yaitu:

- 1) Pengembangan multimedia interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga hasil pengembangan media hanya diperuntukkan untuk siswa kelas IV khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan media pembelajaran yang berupa sebuah pengaplikasian *software* dengan tampilan interaktif, sehingga membutuhkan koneksi internet yang memadai.

1.10. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan proses penelitian yang mengembangkan produk yang sudah ada sehingga bermanfaat dan berguna dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 2) Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti, buku, televisi, koran, majalah, dan lain sebagainya.
- 3) Multimedia interaktif merupakan platform digital yang dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, serta suara video dan animasi yang

dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan pengembangan berbagai tombol menu dengan memanfaatkan aplikasi seperti *Microsoft PowerPoint*, sehingga diharapkan siswa dapat mengetahui bagaimana menangani masalah dengan cara mereka sendiri secara spesifik.

- 4) Model ADDIE adalah suatu model pengembangan yang memperhatikan beberapa langkah-langkah sebagai tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluations*).

