

## **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, serta (10) definisi istilah.

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) kini seluruh bidang kehidupan telah merasakan dampak dari perkembangan teknologi tersebut, termasuk bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, teknologi digunakan sebagai alat untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran, bukan untuk membatasi eksistensi guru dalam mendidik dan membelajarkan siswa (Habib, dkk., 2020). Pendidikan saat ini dituntut untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi yang ada di lingkungan sekitar terhadap usaha dalam peningkatan mutu dan kualitas pendidikan. Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan harus didasari dengan inovasi-inovasi baru agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Kusnandi, 2017). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tentunya harus mempertimbangkan berbagai aspek, seperti guru, siswa, serta sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan teknologi.

Dilihat dari aspek guru, sebagai pendidik, guru merupakan komponen utama yang memiliki peran penting dalam menyukseskan pendidikan (Susanto,

2017). Kualitas yang dimiliki oleh guru sangat memengaruhi proses pembelajaran. Menurut Sole dan Anggraeni (2018), guru harus mampu berinovasi dalam proses pembelajaran dan menemukan cara baru yang lebih modern dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas, menarik, dan memotivasi, serta lulusannya mampu berkompetensi dan berdaya saing tinggi. Selain itu, guru juga perlu memahami kurikulum dengan baik agar dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara efektif (Darman, 2021).

Kurikulum merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis dan jenjang pendidikan (Darman, 2021). Kurikulum selalu mengalami perubahan sesuai dengan perubahan zaman, budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan masyarakat. Saat ini, kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum merdeka yang sebelumnya diberi nama kurikulum prototipe. Dalam buku yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek (2020) dijelaskan bahwa kurikulum merdeka ini mulai diterapkan di beberapa sekolah pada tahun pelajaran 2022/2023.

Kurikulum Merdeka merupakan gagasan dalam transformasi pendidikan Indonesia untuk menciptakan generasi masa depan yang unggul. Merdeka Belajar merupakan kebijakan baru yang diprakarsai oleh Nadiem Anwar Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia, yang bertujuan mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan, baik itu untuk peserta didik maupun pendidik (Kemendikbudristek, 2022). Selain bertujuan sebagai upaya pemulihan pembelajaran, kurikulum merdeka juga memberikan keleluasaan bagi

guru untuk memilih dan menyesuaikan perangkat pembelajaran, sehingga siswa dapat memperdalam konsep dan memperkuat kompetensi dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan minat belajarnya. Setiap sekolah/madrasah di Indonesia diharapkan untuk menerapkan kurikulum merdeka ini, sehingga proses perubahan kurikulum nasional harapannya dapat terjadi secara lancar dan bertahap.

Struktur kurikulum SD/MI dibagi menjadi 3 (tiga) Fase, yaitu: (1) Fase A untuk Kelas I dan Kelas II; (2) Fase B untuk Kelas III dan Kelas IV; dan (3) Fase C untuk Kelas V dan Kelas VI. Satuan pendidikan SD/MI dapat mengorganisasikan muatan pembelajaran menggunakan pendekatan mata pelajaran atau tematik (Kemendikbudristek, 2022). Terdapat hal esensial dalam kurikulum merdeka di jenjang SD seperti penguatan kompetensi yang mendasar dan pemahaman holistik, salah satunya yakni integrasi *computational thinking* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPAS. Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan dalam penerapan kurikulum Merdeka Belajar, terutama dalam hal pemilihan materi penting yang disampaikan kepada siswa. Sumaryanti (2023) menyatakan bahwa sebagian besar materi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan materi yang esensial. Hal itu dikarenakan Bahasa Indonesia menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional, sehingga mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang penting dan harus diajarkan kepada setiap warga negara Indonesia.

Bahasa Indonesia selalu diajarkan sejak dini berlanjut sampai ke jenjang perguruan tinggi karena bahasa tersebut adalah bahasa utama di Indonesia. Berdasarkan SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Nomor 8 Tahun 2022, capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka memiliki tujuan salah satunya, yaitu kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual) untuk berbagai tujuan (*genre*) dan konteks. Selain itu, diharapkan siswa juga dapat mengembangkan kemampuan literasi (berbahasa, sastra, dan bernalar kritis-kreatif) dalam belajar dan bekerja. Pada hakikatnya, belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, sehingga bahasa Indonesia menjadi salah satu aspek penting yang harus diajarkan kepada siswa. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia telah diberikan kepada siswa sejak mereka memasuki jenjang sekolah dasar, dengan harapan siswa mampu menguasai, memahami, dan menerapkan keterampilan berbahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali mengabaikan prinsip-prinsip humanisme karena pembelajaran yang dilaksanakan merupakan pembelajaran sentralistik, direktif dan berfokus pada hafalan, serta tidak mengajarkan penghayatan, empati, atau humanisasi (Mustadi, dkk., 2022).

Siswa dapat belajar dengan baik apabila materi pelajaran yang didapatkannya berkaitan dengan pengetahuan dan kegiatan yang telah diketahui olehnya dan terjadi di kehidupan sehari-hari. Dengan mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi, maka para siswa dapat lebih mudah memahami dan melihat makna di dalam materi yang dipelajari di sekolah. Siswa secara tidak langsung dituntut untuk dapat memahami hubungan antara pengalaman belajar yang didapatkannya di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, karena dengan mengaitkan keduanya, materi itu tidak hanya berfungsi secara fungsional, tetapi materi yang dipelajarinya juga

dapat tertanam erat dalam memori siswa dan tidak akan mudah dilupakan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat membantu guru menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, yakni seperti pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

Pembelajaran kontekstual atau *CTL* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada hubungan antara materi pelajaran yang diajarkan dengan konteks kehidupan nyata yang dihadapi siswa. Sanjaya (2008) menyatakan bahwa pembelajaran *CTL* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa terdorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. *CTL* sebagai suatu proses pendidikan bertujuan untuk membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya (Krissandi, dkk., 2018). Menurut Hanafiah (2010), terdapat tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual yakni konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), pemodelan (*modeling*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), refleksi (*reflection*), dan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*).

Proses pembelajaran tentunya dapat berjalan dengan efektif dan efisien, jika komponen-komponen dalam kegiatan belajar mengajar terancang dan terlaksana dengan baik. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Terdapat beberapa komponen yang menjadi hal penting dalam proses pembelajaran, yaitu tujuan



pembelajaran, materi/bahan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar (Ananda, R., 2019). Komponen-komponen tersebut memiliki fungsi dan perannya masing-masing untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal itu, penggunaan media pembelajaran diperlukan agar siswa dapat lebih memahami materi ajar, sekaligus memotivasi dan menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat memberikan rangsangan kepada pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa (Tafonao, 2018). Guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Menurut Sapriyah (2019), media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi pada proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Semua benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima selama proses pendidikan disebut media pembelajaran (Nurfadhillah, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, dalam buku yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek (2016) dijelaskan bahwa :

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu peserta didik dalam belajar secara lebih baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Media yang menjadi bagian dari sarana pembelajaran ini dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, guru tidak perlu merasa kesulitan untuk mengulang-ulang

materi atau memberikan contoh tentang materi yang disampaikan serta dapat mengurangi penjelasan verbal (lisan). Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajarannya. Hal ini dikarenakan mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki berbagai macam topik pembahasan dan memerlukan pemahaman yang baik terkait materi-materi tersebut. Namun, berbeda dengan kenyataan yang terjadi di lapangan, guru belum sepenuhnya menggunakan media secara optimal sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan seringkali hanya menggunakan media yang sama secara berulang kali. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan khususnya penggunaan media pembelajaran bisa mempengaruhi proses pembelajaran yang berdampak pada kualitas pembelajaran (Astri, dkk., 2022).

Berkaitan dengan hal tersebut, SD Negeri 1 Sesetan merupakan salah satu penyelenggara pendidikan jenjang sekolah dasar yang terdapat di Kota Denpasar. Sekolah yang terletak di Jalan Pulau Saelus I/a, Kelurahan Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan, tersebut memberikan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka bagi siswa kelas IV pada jenjang sekolah dasar. SD Negeri 1 Sesetan memiliki sarana dan prasarana yang cukup dalam proses pembelajaran untuk siswa-siswanya mengembangkan pengetahuan, minat, dan bakat berbahasa lisan maupun tulis sebagai upaya pengembangan diri melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. SD Negeri 1 Sesetan mengharapkan siswa-siswanya dapat lebih mengenal Bahasa Indonesia, meningkatkan kemampuan sekaligus mengembangkan minat dan bakat siswa dalam berbahasa, serta juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama Ni Putu Dewi Prastita Astari, S.Pd.SD., selaku guru wali kelas IV, yang telah dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2023 di SD Negeri 1 Sesetan, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Sesetan, guru hanya menggunakan media yang sudah tersedia seperti video *Youtube* dan *power point* terkait materi setiap topik secara keseluruhan. Hal ini membuat siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Guru menjelaskan bahwa untuk menyiapkan dan merancang sebuah media pembelajaran terkait materi tertentu diperlukan waktu yang cukup lama serta guru juga memiliki tugas lainnya yang perlu dikerjakan, sehingga media yang sering digunakan adalah media pembelajaran yang sudah tersedia. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru wali kelas IV, dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa masih kurang memahami materi kalimat efektif, dilihat dari penggunaan tata Bahasa Indonesia yang belum optimal. Situasi tersebut berakibat pada rendahnya kemampuan berbahasa siswa baik itu dalam pembelajaran maupun di luar jam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, dari hasil observasi pada karya-karya buatan siswa kelas IV, terdapat beberapa kekeliruan dalam pemilihan dan penulisan kata serta tanda baca. Hal tersebut tentu berdampak pada belum tercapainya tujuan pembelajaran pada kompetensi kognitif yang juga berkaitan dengan kompetensi keterampilan karena dalam menyajikan sebuah karya seperti laporan dan ringkasan teks, diperlukan pemahaman yang baik terkait materi kalimat efektif, agar siswa dapat menerapkan pengetahuannya pada karya yang dibuat dengan tepat.



Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka memiliki berbagai macam topik pembahasan, salah satunya yakni materi kalimat efektif. Kalimat efektif adalah kalimat yang disusun sesuai kaidah-kaidah kebahasaan yang berlaku (Kemendikbudristek, 2021). Susunan kata, ejaan, tanda baca, atau strukturnya harus sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Ciri-ciri kalimat efektif adalah mengikuti aturan ejaan bahasa Indonesia, memiliki unsur kalimat (setidaknya subjek dan predikat) yang digunakan dengan tepat, hemat kata, tidak bertele-tele, tidak membingungkan, dan pesan yang disampaikan jelas (Kemendikbudristek, 2021). Jadi, dapat dikatakan bahwa kalimat efektif merupakan kalimat yang susunannya sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku, sehingga dapat menggambarkan pikiran dan perasaan penulis yang sama tepatnya dalam pikiran dan perasaan pembaca. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memahami materi kalimat efektif dengan baik.

Berkaitan dengan pemahaman siswa terkait materi kalimat efektif, dari hasil wawancara lebih lanjut bersama guru wali kelas IV SD Negeri 1 Sasetan, didapatkan informasi bahwa tujuan pembelajaran pada materi kalimat efektif belum tercapai dengan maksimal. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar materi kalimat efektif yang belum sepenuhnya tercapai sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan SD Negeri 1 Sasetan. Ditemukan masih adanya siswa yang memperoleh hasil dalam interval nilai antara 60 - 65%, yang berarti belum mencapai ketuntasan, sedangkan interval nilai yang sudah mencapai ketuntasan, yakni 66 - 85 %. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang inovatif. Tidak dapat dipungkiri bahwa materi kalimat efektif bersifat abstrak

sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi tersebut. Guru dalam kesehariannya juga jarang menggunakan media terkait materi tertentu sebagai alat bantu pembelajaran karena keterbatasan waktu guru dalam merancang media pembelajaran. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa dengan menyiapkan media pembelajaran sebagai perantara dan sarana mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak sehingga siswa dapat memahami materi-materi tersebut.

Berdasarkan permasalahan dan hambatan yang dihadapi guru, maka diperlukan sebuah media yang menjadi alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran materi kalimat efektif untuk siswa kelas IV SD yakni berupa 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). Berkaitan dengan hal tersebut, dalam teori perkembangan oleh Jean Piaget dinyatakan 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 ini juga berisi arahan-arahan kepada siswa untuk bergerak atau melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan materi kalimat efektif, seperti mengobservasi dan menganalisis penggunaan kalimat efektif di lingkungan sekolah, serta bermain peran bersama teman-teman di kelas menggunakan kalimat efektif.

Multimedia interaktif materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dikemas dengan berbasis pembelajaran kontekstual, karena materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga memperhatikan penguasaan, pemahaman, dan penerapan keterampilan berbahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat pembahasan terkait materi kalimat efektif dalam multimedia interaktif ini yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa di lingkungan terdekatnya. Pada pembahasan materi tersebut dicantumkan contoh-contoh kalimat yang termasuk kalimat efektif dan tidak termasuk kalimat efektif, sehingga siswa secara tidak langsung dapat menganalisis pengertian dan ciri-ciri kalimat efektif. Contohnya, dalam berkomunikasi dengan sesama, *“Halo Nina, apa yang sedang kamu lakukan?”* (kalimat efektif) dan *“Hai Nina, kamu lagi ngapain?”* (kalimat tidak efektif). Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan *quiz* atau *games* edukasi terkait materi kalimat efektif yang sudah dipelajari, sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Jika siswa sudah dapat memahami materi dengan baik, maka guru bisa mengajak siswa untuk membuat contoh-contoh kalimat efektif yang baru menggunakan kata-kata yang diketahuinya. Guru juga dapat mengajak siswa untuk mengobservasi dan menganalisis penggunaan kalimat efektif pada hasil karya siswa, majalah dinding, dan sebagainya di lingkungan sekolah.

Dengan adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif, guru dapat memanfaatkannya sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga guru tidak perlu merasa kesulitan untuk mengulang-ulang materi atau memberikan contoh tentang materi yang disampaikan. Multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif yang memadukan berbagai komponen (audio, gambar, teks, video/animasi) ini dapat mempermudah siswa untuk memahami materi kalimat efektif dengan memperhatikan gaya belajar dan karakteristik mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Geni, dkk. (2020), yakni penggunaan multimedia interaktif dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dipandang perlu untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV dengan memperhatikan karakteristik dan gaya belajar mereka, maka dikembangkanlah multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Dengan demikian, peneliti menggagas sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sasetan, Denpasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi kalimat efektif dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.
- 2) Siswa belum terbiasa untuk menerapkan materi kalimat efektif di kehidupan sehari-hari baik itu dalam pembelajaran maupun di luar jam pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurang bervariasi, sehingga siswa cepat merasa bosan.
- 4) Guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media ajar bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dengan adanya beberapa permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang dikaji. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.



- 1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar?
- 2) Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari isi, desain, media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar?
- 3) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Selaras dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari isi, desain, media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar.

## **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini diklasifikasikan menjadi dua yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Penjabaran masing-masing manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Ditinjau secara teoretis, hasil penelitian pengembangan ini dapat berkontribusi untuk memperdalam wawasan dan memberikan sumbangan hasil pemikiran positif bagi pendidikan terutama dalam pengembangan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan peneliti lain.

#### **1) Bagi Siswa**

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini berkontribusi untuk mengembangkan pemahaman siswa agar lebih mudah memahami materi kalimat efektif serta memberikan pengalaman siswa dalam belajar, baik itu dalam proses pembelajaran ataupun di luar jam pembelajaran. Multimedia interaktif ini disajikan secara menarik sehingga siswa tidak cepat bosan dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut

diharapkan mampu menarik minat siswa, merangsang kemampuan siswa, dan memotivasi siswa untuk giat belajar.

2) Bagi Guru

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dalam proses menyampaikan materi pembelajaran terkait materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan adanya media ini, guru diharapkan dapat termotivasi dan mampu mengembangkan media lainnya sesuai dengan kompetensi dan materi yang diajarkannya.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan alternatif oleh kepala sekolah untuk menentukan suatu kebijakan dan membina guru di sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini memberikan manfaat kepada para peneliti yaitu sebagai tambahan referensi, sumber pengetahuan dan informasi, serta motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
- 2) Produk hasil penelitian dirancang dengan bentuk multimedia interaktif yang didalamnya terdapat menu utama terdiri dari petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, evaluasi, profil pengembang, dan keluar dari program.
- 3) Multimedia interaktif ini memadukan komponen multimedia dalam pengembangan seperti: teks, audio, video, gambar, animasi, dan *quiz*.
- 4) Produk multimedia interaktif tersebut dapat dijalankan menggunakan komputer, laptop, dan *smartphone* serta dengan bantuan proyektor dan LCD di kelas, sehingga mendukung pembelajaran berbasis teknologi.
- 5) Multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD ini dikembangkan dengan menggunakan program, yakni *Articulate Storyline 3*, *Canva*, *Capcut*, dan *Animaker*, serta bantuan media *power point* (PPT).
- 6) Produk multimedia interaktif tersebut dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif dan praktis sehingga guru dan siswa dapat mengakses multimedia interaktif ini kapan saja dan dimana saja. Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, khususnya materi kalimat efektif.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pentingnya penelitian pengembangan ini dilakukan agar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, lebih memudahkan siswa untuk memahami materi serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, guru sebagai fasilitator harus bisa menyediakan sumber belajar atau media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa, dengan tetap memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Multimedia interaktif materi kalimat efektif ini penting untuk dikembangkan dengan harapan para siswa kelas IV SD bisa terbantu dengan adanya suatu media yang dapat digunakan untuk belajar memahami dan menerapkan materi kalimat efektif secara mendalam, aktif, dan mandiri, baik itu dalam proses pembelajaran ataupun di luar jam pembelajaran. Dengan menggunakan multimedia interaktif tersebut, siswa lebih mudah memahami materi kalimat efektif karena materi pembelajaran tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, tetapi juga gambar, video, audio, animasi, dan *quiz* yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif materi kalimat efektif ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.



### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada beberapa asumsi, yakni sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Materi dan desain pada multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat efektif. Pengembangan multimedia interaktif ini dapat mengatasi keterbatasan guru dalam pembelajaran materi kalimat efektif bagi siswa kelas IV SD sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.
- 2) Media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang dikembangkan mampu membangkitkan semangat, minat belajar, pemahaman serta kemampuan berbahasa siswa kelas IV baik itu secara lisan maupun tulis. Selain itu, media yang dikembangkan juga menarik, mudah dipahami, mudah digunakan oleh guru dan siswa serta yang terpenting yakni sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru wali kelas IV, serta analisis kebutuhan dan karakter siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan. Hal ini menyebabkan produk pengembangan multimedia interaktif ini memiliki keterbatasan dan hanya dipergunakan

untuk siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat efektif.

- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa multimedia interaktif yang hanya dapat digunakan oleh siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan melalui media digital atau dengan bantuan media elektronik.
- 3) Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang menyertakan 5 tahapan, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

### 1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah serta kata-kata yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan adalah upaya atau proses perbaikan untuk mengembangkan suatu produk berupa media, modul, teks, dan produk lainnya yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran, melalui tahapan-tahapan tertentu untuk menghasilkan produk yang lebih baik dari produk sebelumnya.
- 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) Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan suatu proses pendidikan yang menekankan pada hubungan antara materi yang diajarkan dengan keadaan kehidupan nyata siswa.
- 4) Materi kalimat efektif adalah salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang kalimat yang susunan kata, ejaan, tanda baca, atau strukturnya disusun sesuai dengan kaidah-kaidah kebahasaan yang berlaku (kaidah bahasa Indonesia).
- 5) Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang penting dan harus diajarkan karena Bahasa Indonesia menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual siswa, serta mendukung peluang keberhasilan dalam mempelajari bidang studi apapun.
- 6) Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang digunakan untuk mendesain pembelajaran ataupun mengembangkan produk pembelajaran, yang terdiri dari lima tahapan, yakni: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).