

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana yang dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas hidupnya dari berbagai aspek kehidupan N.A. Dewi, dkk (2021). Pendidikan dapat dilakukan secara formal maupun non-formal dengan tujuan mengubah sikap, etika, dan tingkah laku untuk meningkatkan pola pikir seseorang. Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah 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 (Sisdiknas, 2003). Pertumbuhan dan perkembangan teknologi informasi dewasa ini berjalan dengan sangat cepat. Pesatnya kemajuan teknologi tersebut tentunya menjadi tuntutan terhadap dunia pendidikan untuk terus mengikuti perkembangan jaman dalam rangka meningkatkan mutu karena penerus bangsa yang baik dihasilkan melalui mutu pendidikan yang baik. Proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu tolak ukur kualitas mutu pendidikan yang baik. Adapun beberapa komponen yang dilibatkan dalam proses pembelajaran yakni metode pembelajaran, strategi pembelajaran, kurikulum, dan media pembelajaran Danil, dkk (2022).

Suatu rancangan pembelajaran yang baik seharusnya memiliki suatu model dan media pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai Sari & Harni, (2021). Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang relevan. Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang akan dipelajari. Pemanfaatan teknologi dapat membantu pengadaan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tuntutan global sejalan dengan pesatnya perkembangan jaman dan teknologi. Media pembelajaran tersebut dapat disajikan dalam bentuk video, grafik, teks, gambar dan slide yang di tampilkan secara menarik. Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar, video, grafik dan audio sehingga pengembangannya sejalan dengan arah perkembangan teknologi Wulandari, dkk, (2022). Dengan berbagai komponen yang terdapat di dalamnya, multimedia interaktif tersebut dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran dengan berbantuan media elektronik seperti laptop dan smarthphone. Multimedia interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Akan tetapi, kurangnya kompetensi guru terhadap pengembangan multimedia interaktif ini masih kerap dijumpai.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pihak sekolah di SD No. 4 Bena pada hari Jumat, 23 Juni 2023, Pukul 14.00 WITA bersama salah satu guru yakni wali kelas IV atas nama Ni Wayan Pudi, S.Pd.SD., beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran banyak siswa yang kurang

antusias khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia. Tuntutan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pada abad 21 di sekolah tersebut masih belum terpenuhi karena pengoptimalan pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang bersifat inovatif oleh tenaga pendidik masih kurang. Hal tersebut berdampak pada menurunnya pemahaman konsep belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia.

Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan pada hari Jumat, 23 Juni 2023, Pukul 10.00 WITA di kelas IV SD No. 4 Bena pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Pada saat kegiatan observasi diperoleh kenyataan bahwa siswa cenderung cepat merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Peran aktif siswa dalam proses pembelajaran pun relatif rendah yang dapat dilihat melalui jumlah siswa yang terlihat memberikan respon dan aktif berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran hanya sekitar 6 sampai 8 orang dari jumlah keseluruhan 26 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa akan materi yang dijelaskan belum merata. Apabila hal tersebut terus menerus terjadi maka pengoptimalan kompetensi pengetahuan muatan Pendidikan Pancasila peserta didik di kelas IV SD No. 9 akan tidak terasah secara merata dan menyeluruh.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2020)

Berdasarkan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) peserta didik dinyatakan berhasil menguasai materi pembelajaran apabila mencapai nilai persentase 65% atau 55% (Agung, 2020). Sedangkan, dari keseluruhan jumlah siswa di dalam 1 ruang kelas IV yang berjumlah 26 siswa diperoleh hasil belajar yang memenuhi rata-rata hanya 40% atau sebanyak 10 siswa, sedangkan 60% sisanya atau sebanyak 16 siswa hasil belajarnya berada dibawah rata-rata berdasarkan ketetapan kriteria sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguasaan materi oleh siswa masih belum optimal, sehingga hasil belajar pun belum sesuai dengan kriteria PAP tersebut.

Adanya kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan ini dikhawatirkan akan berdampak pada tingkat motivasi belajar siswa yang menurun, sehingga capaian hasil belajar siswa pun turut dipengaruhi. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka adapun solusi yang dapat diberikan yakni pengadaan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dengan bertumpu pada model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Hal tersebut perlu diperhatikan karena kesiapan belajar yang baik serta suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik akan memicu kompetensi yang baik

oleh siswa. Multimedia interaktif *Make A Match* dapat menjadi alternatif atas permasalahan yang tengah dihadapi. Multimedia interaktif menyajikan materi tidak hanya dalam bentuk teks melainkan dilengkapi dengan gambar, animasi, video, dan kuis interaktif yang dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa (Rahmat, 2015). Dengan pengaplikasian tipe *Make A Match* juga akan meningkatkan peran aktif serta kemandirian siswa dalam proses pembelajaran dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mencari pasangan kartu sambil mempelajari suatu konsep atau topik permasalahan dalam suatu pembelajaran.

Selain pemaparan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV di SD No. 4 Benoa, peneliti juga bertumpu pada penelitian terdahulu. Wulandari, dkk, (2022) dalam penelitiannya yang terbukti bahwa bahan ajar multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif ini menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar dan video memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, Media ini juga dapat digunakan oleh siswa di manapun dan kapan pun, sehingga mampu melatih kemandirian. Pengembangan multimedia interaktif ini dirancang dengan berorientasi pada model *Cooperative Learning* menuntut siswa secara berkelompok menyelesaikan suatu persoalan, mengkonstruksi konsep, dan memahami materi secara mendalam. Pembelajaran akan menitikberatkan pada kerja sama kelompok antar siswa, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam belajar, hal ini akan menyebabkan siswa aktif dalam pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis *Cooperative Learning* akan

mampu meningkatkan motivasi siswa belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang meningkat. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji validitas, hasil uji perorangan, dan hasil uji kelompok kecil yang masuk kedalam kualifikasi sangat baik.

Adapun menurut (Aliputri, 2018) pada jurnalnya dibuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar siswa. Jika pada kondisi awal ketuntasan belajar hanya mencapai 51% pada saat setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* hasil belajar meningkat dengan ketuntasan belajar 90% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 94%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti ingin mengembangkan Multimedia Interaktif *Make A Match* untuk menunjang kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang bermuatan materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia. Maka dari itu, dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia Kelas IV SD No. 4 Bena Tahun Ajaran 2023/2024.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia relatif rendah.
2. Kurang diperhatikannya ketersediaan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran dengan kurikulum merdeka.
3. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang inovatif, sehingga kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan tidak optimal yang berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar siswa.
4. Sulitnya menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap keanekaragaman budaya Indonesia.
5. Rendahnya fokus atau konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.
6. Kurangnya optimalisasi pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
7. Metode ceramah masih mendominasi dalam penyampaian materi ajar.
8. Belum optimalnya pengalokasian waktu dalam proses pembelajaran.
9. Belum adanya pemberian pemahaman kontekstual terhadap siswa.
10. Rendahnya kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapatnya dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang melatar belakangi penelitian ini, maka fokus penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan multimedia interaktif *Make A Match*. Multimedia ini dikembangkan untuk dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun Multimedia Interaktif *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia kelas IV SD No. 4 Bena?
2. Bagaimanakah kelayakan Multimedia Interaktif *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia kelas IV SD No. 4 Bena, menurut penilaian ahli rancang bangun, ahli isi/materi, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?
3. Bagaimanakah efektivitas Multimedia Mnteraktif *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia kelas IV SD No. 4 Bena?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun pengembangan Multimedia Interaktif *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia kelas IV SD No. 4 Bena.
4. Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia kelas IV SD No. 4 Bena, menurut penilaian ahli rancang bangun, ahli isi/materi, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.
2. Untuk mengetahui keefektivitasan Multimedia *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia kelas IV SD No. 4 Bena.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan multimedia interaktif ini yakni sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini dapat memperluas wawasan terkait inovasi pengembangan media pembelajaran dengan tipe *Make A Match*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak seperti:

b. Bagi Siswa

Pengembangan multimedia interaktif ini dapat membantu membangkitkan kembali minat dan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia.

c. Bagi Guru

Pengembangan multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

d. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat menggunakan hasil penelitian pengembangan ini sebagai salah satu inovasi pembelajaran di sekolah.

e. Bagi Peneliti lain

Peneliti lain khususnya di bidang pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai sumber informasi berharga mengenai pengembangan multimedia interaktif *Make A Match* sehingga dapat menjadi referensi untuk melaksanakan penelitian sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar agar siswa lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan memahami

materi yang diberikan khususnya materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif dengan rincian produk sebagai berikut.

1.7.1 Bentuk Produk

Dari penelitian ini, spesifikasi produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang dikembangkan berisi materi-materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang di fokuskan pada materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia yang di dalamnya akan dilengkapi dengan audio dan visual yang berkaitan dengan materi yang akan diangkat di dalam multimedia interaktif yang akan dikembangkan. Selain itu, dalam multimedia ini akan diadakan pembaharuan dengan menyisipkan soal-soal yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif yang dapat dijadikan bahan evaluasi oleh guru.

1.7.2 Program Yang Digunakan

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini akan memanfaatkan *Microsoft Office Power Point 2016* untuk merancang desain tampilannya. Dalam perancangan desainnya gambar-gambar atau *icon-icon* yang diperlukan akan memanfaatkan *google* dan *canva* sebagai sumbernya. Selain itu *sound background* dan *sound effect* yang digunakan beberapa akan diambil langsung dari program *Microsoft Office Power Point 2016* dan sebagiannya lagi akan diambil dari platform *Youtube* dan akan di *convert* ke bentuk mp3 melalui situs *ytmp3.com*. Kemudian, untuk menyisipkan kuis akan memanfaatkan program *iSpring* yang dimana program ini akan di input langsung ke dalam program *Microsoft Office Power Point 2016*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dengan tipe *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia yakni agar siswa dapat kembali membangkitkan minatnya terkait dengan berbagai keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia melihat seiring dengan perkembangan jaman banyak siswa yang lebih tertarik dengan budaya luar yang saat ini dengan mudah menyebar luas dan masuk ke Indonesia.

Karena rendahnya minat siswa akan keberagaman budaya Indonesia membuat banyak dari siswa tidak dapat membedakan budaya-budaya yang tersebar di tiap-tiap daerah yang tersebar di Indonesia. Multimedia interaktif ini akan mampu membangkitkan antusiasme siswa terkait hal tersebut dengan bantuan penerapan model tipe *Make A Match* yang juga akan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran karena siswa tidak hanya akan berpikir sendiri melainkan dapat bertukar pikiran dengan temannya atau yang biasa dengan kita sebut dengan tutor sebaya. Kemudian, karena media pembelajaran siswa ini bersifat interaktif, maka keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan lebih meningkat.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a Multimedia interaktif yang dikembangkan ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan kualitas belajar siswa tanpa dengan bantuan media fisik.
- b Berdasarkan dengan latar belakang perkembangan jaman, sebagian besar siswa SD No. 4 Bena sudah paham akan tata cara mengoperasikan *smarthphone* dan laptop.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a Penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada 1 pembelajaran yakni Pendidikan Pancasila Materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.
- b Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini harus dioperasikan dengan bantuan perangkat digital baik berupa *smarthphone* maupun laptop.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman istilah, maka berikut merupakan beberapa definisi istilah yang digunakan pada penelitian ini:

1.10.1 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu penyampaian sebuah informasi atau materi dalam proses pembelajaran dan memiliki interaktifitas terhadap penggunanya.

1.10.2 Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dimana dalam penerapannya siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dari suatu persoalan.

1.10.3 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang telah dibelajarkan kepada siswa Sekolah Dasar mulai dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Mata pelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan rasa nasionalisme siswa dan meningkatkan penerapan nilai-nilai oleh siswa. Mata pelajaran ini juga mencakup pemberian pemahaman terkait keberagaman budaya Indonesia. Dalam pengelompokannya pemahaman terkait keberagaman budaya Indonesia dikelompokkan ke dalam materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia. Materi ini menjelaskan unsur-unsur budaya sebagai bentuk keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.