

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas sepuluh hal pokok, di antaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses di mana seseorang mendapatkan wawasan, pemahaman, serta perilaku yang selaras dengan kepentingan seseorang tersebut (Kusumaningrum & Ramadhani, 2023). Dalam arti luas, pendidikan merupakan tahapan untuk memajukan beragam sisi kepribadian manusia, meliputi wawasan, nilai-nilai, perilaku, serta kemampuan. Esensi pendidikan mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih, yang bertujuan untuk mentransformasikan nilai-nilai (Pritakinanthi, 2017). Sejalan dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang disadari dan dirancang dengan tujuan menghasilkan lingkungan belajar dan

kegiatan belajar-mengajar yang membuka peluang bagi peserta didik secara proaktif meningkatkan potensi mereka. Dengan begitu, peserta didik niscaya memperoleh kekuatan rohani, penguasaan diri, karakter, kecerdasan, moral yang positif, serta kemampuan yang diperlukan untuk diri peserta didik itu sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Astuti, 2014). Pendidikan adalah proses yang dirancang secara sadar dan terencana guna memajukan berbagai elemen karakter manusia, diantaranya wawasan, nilai, sikap, dan keterampilan. Proses ini bertujuan untuk mentransformasikan prinsip-prinsip melalui kegiatan pendidikan, pengajaran, dan pelatihan, sehingga mereka bisa secara proaktif meningkatkan kemampuan diri mereka, meningkatkan kekuatan rohani, penguasaan diri, karakter, kecakapan moral, dan keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik itu sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Penguatan mutu sumber daya manusia (SDM) adalah aspek penting yang perlu diperhatikan, terutama dalam bidang pendidikan (Pritakinanthi, 2017). Peningkatan mutu pendidikan menjadi prioritas utama untuk menciptakan generasi yang cakap serta kompeten di tingkat global. Di samping itu, kita saat ini berada dalam era revolusi industri 4.0, dimana membuat kebutuhan akan generasi bermutu yang kian genting. Era revolusi industri 4.0 saat ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan pendidikan. Revolusi industri 4.0 ini tidak dapat dihindari karena dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Pada ranah pendidikan saat ini, teknologi memegang peranan penting. Melalui teknologi, peserta didik belajar mengenai fenomena dan fakta alam, serta memanfaatkan teknologi untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang mereka peroleh (Rahadian, 2017).

Teknologi pendidikan adalah studi atau penerapan yang menyokong kegiatan pembelajaran di sekolah, melalui pemanfaatan teknologi yang ada guna menghasilkan konsep pendidikan dengan efisien. Penerapan teknologi di dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan mengadopsi perangkat interaktif dalam proses pembelajaran, telah menjadi langkah strategis untuk memperkaya pengalaman belajar di kelas. Teknologi dianggap sebagai sumber daya utama yang mendukung efektivitas pengajaran dan pembelajaran. (Hasibuan, 2016). Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 41 Tahun 2007 mengenai Kompetensi Lulusan Standar Isi, yang berbunyi ‘Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guna mengembangkan optimalisasi serta keberhasilan pendidikan telah menjadi standar esensial. Teknologi ini berperan dalam menentukan strategi pembelajaran serta dalam pemilihan bahan dan media untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih baik’ (Destiana, 2019).

Pembelajaran merupakan proses dimana individu menggali ilmu yang diajarkan oleh seorang guru atau pakar dalam bidangnya. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran membutuhkan berbagai komponen yang mendukung, termasuk sarana atau perangkat dengan teknologi yang selaras untuk mendukung substansi yang disampaikan (Suryadi, 2019). Pemanfaatan teknologi pada kegiatan belajar mengajar juga dapat mengubah peran guru dalam proses pengajaran, selain itu penggunaan teknologi diharapkan tidak hanya memfasilitasi siswa untuk proaktif serta inovatif pada kegiatan belajar, tetapi juga mendukung pengembangan kemandirian belajar, kolaborasi antar peserta didik, dan evaluasi kemajuan belajar secara mandiri sehingga menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari (Mufliva & Permana, 2024).

Pada upaya meningkatkan standar kualitas sumber daya manusia (SDM) serta menghadapi tantangan di era revolusi 4.0, sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan, guru diharapkan untuk siap menghadapi perubahan dan melakukan adaptasi (Sabaruddin, 2022). Meskipun teknologi semakin diintegrasikan pada dunia pendidikan, namun peran guru/pendidik tidak akan dapat digantikan oleh mesin seandal apa pun. Guru/pendidik, sebagai figur yang memegang peran kunci dalam kesuksesan pendidikan. Oleh karena itu, guru harus menguasai disiplin ilmu, baik pengetahuan, keterampilan umum maupun khusus, serta mampu mengimplementasikan pengetahuan dengan baik (Hasibuan, 2016). Dalam proses perencanaan pembelajaran, guru perlu merencanakan secara rinci, mulai dari pembuatan bahan ajar, memahami karakteristik peserta didik yang beragam, hingga mengelola kelas dengan efektif. Guru memiliki peran penting dalam membina generasi bangsa melalui penanaman karakter, sikap saling menghormati, prinsip moral, dan memupuk kepedulian sosial serta memperkuat nasionalisme (Nuryani & Handayani, 2020).

Pada implementasinya, upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan sering kali menghadapi berbagai hambatan yang kompleks dan menantang. Guru-guru dihadapkan pada tantangan yang beragam pada usaha untuk mengembangkan kualitas pendidikan, rendahnya hasil belajar siswa merupakan salah satu contohnya (Pritakinanthi, 2017). Hasil belajar yaitu kompetensi yang diraih oleh siswa usai mengikuti kegiatan belajar mengajar (Erawati, 2022). Hasil belajar ialah potensi spesifik yang diraih peserta didik usai mengikuti kegiatan belajar mengajar, mencakup keterampilan kognitif/pengetahuan, afektif/emosional, dan psikomotor/motorik (Kunandar, 2013). Hasil belajar merupakan sesuatu hal yang

dicapai siswa berdasarkan evaluasi spesifik yang telah ditentukan oleh kurikulum institusi pendidikan sebelumnya (Purwitri, 2023). Berdasarkan pandangan tersebut, sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup kompetensi yang diraih peserta didik usai mengikuti kegiatan belajar mengajar, mencakup keterampilan kognitif/pengetahuan, afektif/emosional, dan psikomotor/motorik, dengan dinilai berdasarkan standar kurikulum yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan.

Hasil belajar sebagai tujuan penilaian secara fundamental menilai sejauh mana siswa menguasai sasaran-sasaran pembelajaran. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah: 1) ranah kognitif/pengetahuan, yang berkaitan dengan pencapaian kognitif, 2) ranah afektif/emosional, yang berhubungan dengan karakter, serta 3) ranah psikomotorik/motorik, yang berhubungan dengan keahlian serta potensi (Sudjana, 2004). Hasil belajar ranah kognitif mengacu pada penguasaan siswa terhadap aspek-aspek intelektual dari materi pelajaran yang mencakup kemampuan siswa untuk memahami, mengaplikasikan, mengkaji, merangkum, dan mengkaji data yang mereka pelajari. Ranah kognitif mencerminkan sejauh mana peserta didik dalam memahami konsep yang diberikan serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks yang berbeda (Purwanto, 2019).

Hasil belajar afektif berfokus pada aspek emosional dan sikap siswa terhadap proses pembelajaran yang mencakup perubahan sikap, nilai-nilai, minat, dan apresiasi siswa terhadap materi pelajaran atau pembelajaran itu sendiri. Ranah afektif sangat penting dalam membentuk karakter dan moral siswa, serta memengaruhi motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar (Rozak, 2016). Sedangkan, hasil belajar psikomotor mengacu pada kemampuan fisik dan keterampilan motorik siswa yang melibatkan kemampuan untuk melakukan

tindakan atau gerakan fisik tertentu, seperti keterampilan olahraga, seni, atau penggunaan alat dan instrumen. Ranah psikomotor menilai tingkat kecakapan dan presisi siswa dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi dan keterampilan motorik (Dudung, 2018).

Mata pelajaran IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial ialah disiplin ilmu yang diselenggarakan pada berbagai tingkat, dimulai dari sekolah dasar hingga menengah (Jumriani et al., 2021). Sejalan dengan Permendiknas nomor 22 tahun 2006 mengenai Standar Isi bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya diajarkan pada tingkat sekolah menengah pertama, tetapi juga sebagai komponen dalam kurikulum pendidikan di tingkat dasar. Pada tingkat SD/MI, IPS disampaikan secara komprehensif, meliputi berbagai disiplin *social studies* seperti sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi (Aslamiah et al., 2021). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai karakteristik studi yang terpadu, lintas disiplin, multidisiplin, dan krosdisiplin. Fenomena ini terlihat melalui peningkatan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi bidang studi pada jenjang sekolah yang mencakup berbagai substansi terkait dengan kompleksitas masalah sosial. Selaras dengan tujuannya, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan membangun masyarakat yang berkompeten dalam berinteraksi secara efisien serta dilengkapi keteguhan dalam kehidupan mereka di antara tantangan sosial dan fisik, dengan demikian dapat tumbuh menjadi masyarakat yang berintegritas (Nasution et al., 2023).

Permasalahan yang kerap ditemukan dalam proses pembelajaran IPS yaitu hasil belajar yang kurang memadai di kalangan peserta didik sekolah dasar yang disebabkan oleh beberapa alasan seperti: 1) siswa merasa kurang tertarik dalam

mengikuti proses pembelajaran terutama pada muatan IPS karena kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran (Pamayun & Agustiana, 2023), 2) guru/pengajar belum memanfaatkan strategi, teknik, atau pendekatan yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung pengajaran IPS belum maksimal, menyebabkan siswa mudah merasa jenuh (Agustika, 2019), dan 3) guru/pengajar masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi IPS, sehingga siswa kurang dapat memahami pelajaran dengan baik, yang terlihat dari rendahnya pencapaian akademis mereka (Sulistianti & Tegeh, 2022). Oleh karena itu guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga, diperlukan alat komunikasi antara pengajar dan siswa, yang biasanya dikenal media pembelajaran.

Pada hakikatnya, media pembelajaran ialah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam kegiatan pembelajaran disebut media pembelajaran, sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Mawardi, 2018). Ada enam kategori media pembelajaran, yaitu: 1) Teks, termasuk buku, poster, tulisan di papan tulis, atau layar komputer yang berisi huruf dan angka. 2) Audio, mencakup suara manusia, musik, suara mekanik, dan lain-lain. 3) Visual, seperti diagram, poster, gambar, foto, grafik, dan sejenisnya. 4) Media gerak, yang menunjukkan gerakan, seperti video, animasi, televisi, dan lainnya. 5) Media tiruan, yang terdiri dari objek tiga dimensi yang bisa disentuh dan dipegang. 6) Orang, yang berfungsi sebagai narasumber, seperti dosen, mahasiswa, atau ahli di bidang tertentu (Slavin (2009).

Media pembelajaran yang menarik serta menghibur tersebut dapat disajikan menjadi bentuk multimedia interaktif. Multimedia ialah gabungan dari beragam format media seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaktivitas, dan elemen interaktif lainnya, yang disajikan dalam format *file* digital yang berbasis komputer untuk menyampaikan informasi kepada *audiens* (Munir, 2015). Sedangkan, interaktif dapat diinterpretasikan sebagai memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi aktif, di mana dalam konteks penggunaan media, ini mengacu pada interaksi aktif antara pengguna dengan media yang digunakan (Aryaningrum & Pratama, 2017). Jadi, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merujuk pada penggunaan komputer untuk menggabungkan teks, gambar, audio, video, serta animasi menjadi satu kesatuan yang dilengkapi dengan tautan dan alat yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, serta berkomunikasi.

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif bisa dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak. Salah satu *software* yang bisa dimanfaatkan yaitu *iSpring Suite*. *iSpring Suite* adalah merupakan *software* yang memungkinkan pengguna untuk membuat media seperti *slide*, kuis dengan variasi soal yang beragam, simulasi, rekaman layar, video, multimedia, serta media pembelajaran interaktif lainnya (Anistalidia, 2021). *iSpring Suite* adalah alat yang menambahkan berbagai fitur ke dalam *PowerPoint*, termasuk juga simulasi percakapan yang realistis dengan karakter serta fitur untuk mengevaluasi dan memberikan penilaian. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *iSpring Suite* bisa diubah ke dalam berbagai format, seperti *Flash*, *PowerPoint*, *HTML5*, dan video *MP4*, serta dapat digunakan sebagai media berbasis *mobile*

(Bauman, 2016). *iSpring Suite* bisa dengan mudah diintegrasikan dalam *Microsoft PowerPoint*, oleh karena itu guru tidak perlu menguasai keterampilan yang kompleks apabila ingin mengembangkan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 1 Mundeh Kauh, ditemukan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS rendah. Hal ini ditunjukkan bahwa terdapat 13 dari 25 siswa atau 52% peserta didik yang tidak tuntas KKM. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan untuk mata pelajaran IPS kelas VI di SD Negeri 1 Mundeh Kauh adalah 68. Berdasarkan hasil observasi, faktor-faktor yang berkontribusi terhadap hasil belajar siswa yang rendah tersebut adalah sebagai berikut: 1) guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yaitu berupa penjelasan dari guru sedangkan siswa mendengarkan, mencatat, kemudian menghafalkan materi yang diberikan oleh guru; 2) keterbatasan sumber belajar, dimana guru hanya menggunakan media dan sumber belajar seperti buku paket, modul, dan LKPD (lembar kerja peserta didik) yang cenderung kurang bervariasi sehingga mempengaruhi minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebenarnya, telah tersedia perangkat teknologi yang bisa digunakan sebagai media sumber belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas VI SD Negeri 1 Mundeh Kauh dilakukan dengan metode yang masih konvensional, masih mengandalkan media pembelajaran yang sederhana, serta belum mengoptimalkan teknologi secara maksimal. Media pembelajaran yang diterapkan tidak begitu

menarik bagi siswa dan belum optimal dalam mendukung proses belajar mereka sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Untuk mencegah kebosanan siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan media pembelajaran yang baru, kreatif, inovatif dan interaktif misalnya dengan memanfaatkan *PowerPoint* yang diintegrasikan *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah media yang patut dipertimbangkan sebagai referensi media pembelajaran pembelajaran bisa diakses oleh peserta didik, baik pada kegiatan belajar di kelas maupun di rumah (Ariyanti, 2020). Multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *iSpring Suite* membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran serta meningkatkan antusiasme peserta didik, sehingga mereka tidak merasa jenuh atau bosan selama pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian (Pratiwi, 2020) dengan memperoleh rerata penilaian ahli materi yang mencapai 82,61%, ahli media 89%, dan ahli bahasa 93%. Di samping itu, menurut kuesioner yang diisi oleh siswa pada tahap uji coba individu, hasil yang diperoleh mencapai 100%.

Multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* sangat relevan dan menarik untuk dipakai sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian, memperoleh rerata persentase sebesar 87% dari ahli media, 97% dari ahli materi, dan 80% dari ahli IT. Uji coba produk pada pendidik menghasilkan nilai rerata persentase sebesar 89%, sedangkan uji coba pada peserta didik menghasilkan rata-rata persentase sebesar 83% untuk skala kecil dan 85% untuk skala besar (Anistalidia., 2021). Validitas media mencapai skor modus 4 yang dikategorikan sangat valid dan kepraktisan media memperoleh skor rata-rata persentase sebesar 96%,

dikategorikan sangat praktis (Rochman & Ibrahim, 2019). Pemanfaatan *iSpring Suite* dalam pengembangan media pembelajaran sangat menguntungkan untuk membuat media tersebut lebih menarik, karena memungkinkan penambahan elemen visual, video, dan audio. Hal ini dapat mendorong motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan juga meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka (Firdha & Zulyusri, 2022).

Dalam konteks pengembangan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite*, terdapat kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dengan harapan akan pembelajaran yang lebih menarik dan berjalan dengan efisien. Selain itu, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *iSpring Suite* untuk pengembangan multimedia interaktif pada fokus mata pelajaran IPS khususnya materi ASEAN. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan tersebut dan memberikan kontribusi baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya peningkatan mutu pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pada era revolusi industri 4.0 saat ini, kemampuan untuk memadukan teknologi selama kegiatan pembelajaran tidak hanya berkontribusi pada peningkatan efisiensi. dan efektivitas pendidikan, namun juga mengarahkan peserta didik agar siap menghadapi tantangan di masa depan. Mengingat pentingnya penguasaan keterampilan kognitif dalam pembelajaran IPS, oleh karena itu pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* dinilai cukup penting untuk dilakukan. Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* untuk mata pelajaran IPS materi ASEAN, diharapkan dapat

memperbaiki kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan efektif sehingga dapat secara signifikan meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Tujuan spesifik dari penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI sekolah dasar, 2) mengetahui validitas multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI sekolah dasar, 3) mengetahui kepraktisan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI sekolah dasar, dan 4) mengetahui keefektifan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI sekolah dasar.

Studi ini menawarkan inovasi dengan menciptakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif menggunakan *iSpring Suite* yang khusus dirancang untuk mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Sebagian besar penelitian sebelumnya telah fokus pada penggunaan teknologi dalam pendidikan, namun belum banyak yang mengeksplorasi pemanfaatan *iSpring Suite* secara khusus dalam konteks pembelajaran IPS. Inovasi ini tidak hanya menyediakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, tetapi juga mampu mengoptimalkan keterlibatan dan hasil belajar kognitif peserta didik yang selama ini tergolong rendah dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital saat ini.

Berdasarkan permasalahan dan data yang dipaparkan, maka dilaksanakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *PowerPoint* Berbasis *iSpring Suite* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Penggunaan media pembelajaran masih belum dilakukan dengan cara yang inovatif dan bervariasi dalam menyampaikan materi.
- 1.2.2 Kegiatan pembelajaran masih menerapkan metode konvensional, dimana guru memberikan penjelasan tentang materi yang dibahas, sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, membaca buku yang terkait dengan materi yang dibahas, kemudian menghafalkan materi.
- 1.2.3 Rendahnya hasil belajar siswa, yang memperoleh persentase 52% siswa yang belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal di pelajaran IPS.
- 1.2.4 Sumber belajar yang terbatas karena fasilitas berbasis teknologi yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, siswa kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 1.2.5 Multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.
- 1.2.6 Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun masalah yang menjadi fokus penelitian yaitu pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI sekolah dasar dengan batasan materi latar belakang dan tujuan ASEAN, anggota ASEAN, jenis kerja sama negara di wilayah ASEAN, peran negara-negara anggota ASEAN, kondisi geografis dan kehidupan sosial budaya ASEAN.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimana validitas multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Sekolah Dasar?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Sekolah Dasar?
- 1.4.4 Bagaimana keefektifan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Sekolah Dasar?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Sekolah Dasar.
- 1.5.2 Mengetahui validitas multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Sekolah Dasar.
- 1.5.3 Mengetahui kepraktisan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Sekolah Dasar.
- 1.5.4 Mengetahui keefektifan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Sekolah Dasar.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* Hal ini diharapkan dapat memberikan sumbangan signifikan terhadap media pembelajaran, khususnya dalam

penerapan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi landasan guna mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien. terutama dalam penggunaan perangkat lunak *iSpring Suite*. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan perspektif baru mengenai penerapan teknologi dalam dunia pendidikan.

#### 1.6.2 Secara Praktis

##### a) Bagi Peserta Didik

Melalui multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* diharapkan dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan pemahaman konsep siswa, menghadirkan pengalaman belajar yang memuaskan bagi siswa serta secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

##### b) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, sehingga mempermudah pendidik untuk mengajarkan materi pada mata pelajaran IPS. Selain itu, dapat memberikan inspirasi kepada guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi sehingga dapat memberikan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan informatif sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

c) Bagi Sekolah

Dengan implementasi multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Selain itu, dengan menerapkan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan reputasi sekolah di mata masyarakat dan calon siswa.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan serta panduan praktis bagi peneliti selanjutnya terkait dengan pengembangan Multimedia Interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan melalui penelitian ini berupa multimedia interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1.7.1 Multimedia Interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* merupakan media pembelajaran yang didesain dengan kombinasi beberapa media berupa teks, gambar, animasi, video dan audio menggunakan aplikasi *PowerPoint* dengan *add-ins* atau komponen tambahan *iSpring Suite*.

1.7.2 Pada multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* terdiri dari beberapa slide, dalam setiap slide terdapat tombol navigasi yang terdiri dari beranda, petunjuk, KD & tujuan, materi, peta dan latihan.

- 1.7.3 Pada halaman beranda terdapat judul materi, kelas, nama pembuat media serta nama dosen pembimbing.
- 1.7.4 Pada halaman petunjuk terdapat petunjuk dalam penggunaan media dengan cara mendeskripsikan fungsi dari tombol navigasi yang tersedia.
- 1.7.5 Pada halaman KD & tujuan terdapat kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran.
- 1.7.6 Pada halaman materi terdapat *list* materi yang terdiri dari materi ASEAN, anggota ASEAN, kondisi geografis dan kehidupan sosial budaya.
- 1.7.7 Pada materi yang berjudul “ASEAN” terdapat video pembelajaran mengenai sejarah, pendiri, tujuan dan makna bendera ASEAN.
- 1.7.8 Pada materi yang berjudul “Anggota ASEAN” terdapat video pembelajaran mengenai anggota serta peran negara-negara anggota ASEAN.
- 1.7.9 Pada materi yang berjudul “Kondisi Geografis” terdapat peta interaktif negara-negara anggota ASEAN dengan bendera masing-masing negara anggota ASEAN. Pada setiap bendera tersebut terdapat video pembelajaran mengenai kondisi geografis pada masing-masing bendera tersebut.
- 1.7.10 Pada materi yang berjudul “Kehidupan Sosial Budaya” terdapat peta interaktif negara-negara anggota ASEAN dengan bendera masing-masing negara anggota ASEAN. Terdapat video pembelajaran mengenai kehidupan sosial budaya pada masing-masing bendera tersebut.
- 1.7.11 Pada halaman “Latihan” terdapat kuis yang bervariasi yang terdiri dari 5 soal mewakili masing-masing materi yang telah dibahas pada halaman materi. Untuk mengisi kuis, siswa dapat mengisi nama, nomor absen serta kelas terlebih dahulu. Setelah itu siswa dapat menjawab soal-soal sesuai

dengan petunjuk yang telah disediakan pada soal. Setelah siswa menjawab soal, siswa akan mendapat umpan balik atau *feedback* berupa “benar” untuk soal yang dijawab dengan benar, dan “coba lagi” untuk soal yang dijawab dengan kurang tepat. Siswa dapat melihat skor setelah mengisi semua latihan. Siswa juga dapat melihat laporan detail mengenai hasil kuis yang telah mereka kerjakan. Laporan detail berisi tanggal/waktu pengisian kuis, nama siswa, jumlah jawaban yang benar, skor/nilai, waktu pengerjaan kuis sebelumnya, dan hasil dari menjawab soal.

1.7.12 Pada akhir *slide* terdapat refleksi mengenai perasaan siswa setelah belajar menggunakan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite*.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Salah satu tujuan utama dalam penelitian pengembangan ini adalah bagaimana multimedia interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memungkinkan konten materi menjadi lebih menarik sehingga siswa dapat tertarik untuk berpartisipasi aktif pada proses belajar mengajar. Multimedia interaktif memfasilitasi siswa untuk lebih mengerti konsep dan mengingat informasi dengan pendekatan yang lebih interaktif, visualisasi, serta kontekstual. Penggunaan *iSpring Suite* sebagai alat untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran merupakan contoh penggunaan teknologi dalam pendidikan. Hal ini mencerminkan tren penggunaan teknologi dalam proses pendidikan yang semakin berkembang.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting karena berkaitan dengan pemahaman siswa tentang hubungan internasional, budaya, sejarah, dan

geopolitik. Meningkatkan kualitas pendidikan di bidang IPS, khususnya dalam materi ASEAN dapat memiliki dampak positif pada pemahaman siswa tentang pentingnya kerja sama regional dan masalah-masalah global. Dengan mengembangkan multimedia interaktif, penelitian ini dapat berfungsi sebagai salah satu upaya untuk memahami pengaruh teknologi terhadap hasil belajar siswa. Disamping itu, implementasi hasil dari riset ini dapat berkontribusi positif pada pendidikan di tingkat sekolah dasar.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Penelitian pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a) Multimedia Interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas VI dalam pelajaran IPS, terutama pada materi tentang ASEAN.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan dari pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* sebagai berikut.

- a) Pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* hanya berfokus untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ASEAN.

- b) Produk multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* hanya bisa diakses secara *online* menggunakan *Chromebook* atau laptop/komputer serta harus terhubung dengan jaringan internet.

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk mencegah kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian, berikut adalah istilah-istilah yang relevan dengan penelitian ini:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengembangan produk, metode, atau inovasi yang dapat meningkatkan atau memperbaiki suatu bidang, misalnya bidang pendidikan.
- 1.10.2 Model ADDIE merupakan akronim untuk lima tahap proses pengembangan yang terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
- 1.10.3 Media pembelajaran merupakan alat bantu, berupa fisik maupun non-fisik yang berfungsi sebagai jembatan antara guru dan peserta didik untuk mempermudah pemahaman materi, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi.
- 1.10.4 Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menyatukan dua atau lebih elemen (teks, suara, gambar, video, dan animasi) secara komprehensif, sehingga dapat memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan komputer sebagai aplikasi.
- 1.10.5 *PowerPoint* adalah perangkat lunak/*software* yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi visual

dalam bentuk *slide* yang dapat memuat teks, gambar, grafik, dan elemen lainnya.

- 1.10.6 *iSpring Suite* yaitu alat yang memungkinkan pengguna untuk mengonversi presentasi *PowerPoint* menjadi materi pembelajaran interaktif yang mencakup elemen-elemen seperti kuis, video, simulasi, dan peta interaktif.
- 1.10.7 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bagian dari kurikulum yang mengajarkan peserta didik tentang berbagai aspek kehidupan sosial, budaya, sejarah, dan geografi dengan tujuan untuk memberikan pemahaman tentang masyarakat dan dunia di sekitar siswa.
- 1.10.8 Materi ASEAN mengacu pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan ASEAN (Perhimpunan Bangsa-bangsa Asia Tenggara) yang mencakup tentang sejarah ASEAN, negara anggota, peran negara anggota, kondisi geografis, serta kehidupan sosial, budaya, ekonomi dan politik di wilayah ASEAN.
- 1.10.9 Hasil belajar mengacu pada pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan kompetensi yang diperoleh individu sebagai hasil dari proses pendidikan atau pembelajaran, dimana mencerminkan sejauh mana seseorang telah menguasai materi pelajaran atau keterampilan tertentu setelah mengikuti pengalaman belajar tertentu.