

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk mencapai tujuan pendidikan, hal utama yang harus dilakukan adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Kurikulum sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar telah mengalami banyak perubahan dan penyempurnaan dimulai dari tahun 1947 hingga saat ini hadir kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Menteri pendidikan Nadiem Makarim telah resmi mengubah dan menetapkan penyempurnaan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka pada tanggal 10 Desember 2019 yang kemudian mulai diterapkan dan dievaluasi secara bertahap sejak 2021. Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2020 mengeluarkan Keputusan mengenai Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan & Pembelajaran sebagai sebuah bentuk dukungan penuh terhadap perbaikan kurikulum di Indonesia guna mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak

mulia, bergotong royong, dan berkebhinekaan global melalui implementasi Kurikulum Merdeka (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam sehingga siswa memiliki cukup waktu untuk mempelajari konsep dan menguatkan kompetensi diri, diharapkan melalui kurikulum merdeka ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan bakatnya tanpa dipaksa (Wulandari dkk., 2022) Karakteristik kurikulum merdeka yaitu penggabungan pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS, Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan, mata pelajaran keterampilan dirubah menjadi mata pelajaran seni, PPKn dirubah menjadi pendidikan Pancasila, perubahan standar kompetensi lulusan, dan perubahan struktur kurikulum (Sadli & Saadati, 2023). Kurikulum Merdeka telah menggabungkan pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS yang bertujuan untuk menguatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitar, baik dari segi alam maupun sosial (Putranto dkk., 2023) namun, pada penelitian ini hanya memfokuskan pada muatan IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS merupakan mata pelajaran yang wajib didapatkan di sekolah dasar hingga tingkat tinggi. Fokus pendidikan IPS ini yaitu pada aspek keilmuan, meneliti, menganalisis gejala dan masalah sosial yang ada di masyarakat, tingkat keluasan materi pelajaran ini dapat disesuaikan dengan jenjang pendidikan yang ditempuh (Febriani, 2021). IPS memiliki materi pelajaran yang kompleks yang mencakup segala disiplin ilmu yang membuat IPS menjadi beragam karena dapat mengkaji sebuah masalah melalui berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, sosiologi, ekonomi, dan politik (Hasanah, 2022). Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang wajib didapatkan karena

dengan memberikan pelajaran IPS siswa mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis mereka, siswa memperoleh pemahaman yang lebih mengenai lingkungan sekitar, dan siswa dapat memahami betapa pentingnya menjaga hubungan yang seimbang dengan lingkungan mereka dengan belajar IPS. Pada pembelajaran IPS terdapat permasalahan dalam rendahnya motivasi, minat belajar, dan hasil belajar siswa dikatakan menurun karena kurangnya media pembelajaran yang bersifat interaktif, kurangnya inovasi serta variasi dalam pengembangan media pembelajaran (Pratiwi, 2022).

Berkaitan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan melakukan wawancara bersama wali kelas V SD No. 5 Tuban yaitu ibu Ni Komang Rany Aryuni, S.Pd diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya materi keanekaragaman flora dan fauna di kelas terdapat siswa yang masih sulit memahami materi tersebut, serta siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan dalam kegiatan belajar mengajar guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya mengandalkan buku teks. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang semangat untuk belajar, kurangnya motivasi belajar, mudah merasa bosan, dan siswa sulit untuk mengingat pembelajaran karena tidak memperoleh penjelasan yang dapat mereka ulangi. Hal tersebut dapat dikatakan kurangnya efektifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat dan semangat siswa untuk belajar. Mengingat pada kurikulum merdeka KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) ditentukan oleh guru pengampu setiap mata pelajaran, pada mata pelajaran IPS ditetapkan KKTP sebesar 72. Untuk mencapai tingkat penguasaan yang optimal, siswa perlu merasa semangat dan nyaman saat mengikuti

proses kegiatan belajar mengajar. Guru memiliki tanggung jawab yang sangat besar untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan dan dampak yang ditimbulkan dari permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat diberikan adalah guru harus dapat ber-inovasi dan kreatif untuk dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhan lapangan agar dapat menarik minat belajar siswa, motivasi siswa, semangat siswa, serta siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Pada era digital saat ini, para tenaga pendidik berusaha untuk memastikan bahwa seluruh siswa mengikuti prinsip kemajuan dan keyakinan teknologi pendidikan yang dapat membantu guru, siswa, dan sekolah dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka. Maka, salah satu media yang tepat untuk dikembangkan pada saat ini yaitu multimedia interaktif. Multimedia Interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, grafik, dan video dengan bantuan komputer dan sejenisnya yang mampu mengontrol kapan elemen-elemen akan digunakan serta ditampilkan secara interaktif (Lestari dkk., 2021). Solusi multimedia interaktif ini tepat ditawarkan karena mampu membantu pembelajaran menjadi lebih efektif, jelas, mudah dipahami, meningkatkan motivasi belajar, dan hasil belajar, serta dapat diakses kapan saja. Multimedia interaktif ini juga tepat dijadikan solusi atas permasalahan yang ada karena dilihat dari temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa multimedia interaktif ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Wahyugi & Fatmariza, 2021). Selaras dengan penelitian ini, adapun temuan

penelitian lainnya yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS (Made dkk., 2023).

Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang sudah dipaparkan dan kondisi kegiatan belajar mengajar di sekolah, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, membuat siswa menjadi lebih mudah memahami materi, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Melalui permasalahan yang ada maka dilaksanakan suatu penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Peta Persebaran Flora dan Fauna Pada Muatan IPS Kelas V SD No. 5 Tuban.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diajukan pada penelitian ini, diantaranya:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif pada kegiatan belajar mengajar muatan IPS pada topik keanekaragaman flora dan fauna.
2. Siswa sulit untuk memahami muatan IPS dengan topik keanekaragaman flora dan fauna yang hanya mengandalkan buku teks tanpa menggunakan bantuan media yang menarik.
3. Siswa kurang semangat untuk belajar, kurangnya motivasi belajar siswa, sulit memahami materi, dan siswa mudah merasa bosan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, pembatasan masalah penelitian pengembangan multimedia interaktif ini yaitu berfokus kepada kemajuan media pembelajaran yang membutuhkan pengembangan yang sesuai dengan kemajuan teknologi pada saat ini. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar membuat pembelajaran terkesan membosankan, kurang efektif, kreatif, dan kurang bermakna yang membuat siswa jadi kurang bersemangat dan kurang motivasi untuk mengikuti pembelajaran, serta sulit memahami materi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa mampu memahami materi pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban?
3. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban.
2. Untuk mendeskripsikan validitas multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis diharapkan penelitian pengembangan multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban ini dapat memberikan motivasi terhadap pendidikan dan memberikan dampak positif terhadap pendidikan karena mampu memperluas wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang memiliki fungsi untuk meningkatkan semangat belajar siswa serta siswa mampu memahami materi pembelajaran.

2.1 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Pengembangan multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V ini diharapkan mampu memberikan pemahaman materi yang bermakna kepada siswa sehingga siswa dapat belajar mandiri, siswa dapat termotivasi, dan melatih siswa untuk berfikir kritis serta siswa menjadi lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Penggunaan multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V ini diharapkan dapat memudahkan guru saat menyampaikan materi keanekaragaman flora dan fauna serta mampu memotivasi guru untuk bisa berinovasi lebih kreatif pada saat mengembangkan maupun merancang media pembelajaran multimedia interaktif.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil yang didapatkan dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh kepala sekolah untuk menetapkan kebijakan dan memotivasi guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran untuk mengatasi segala kendala yang dialami oleh guru-guru.

4) Bagi Peneliti Lain

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain saat melakukan pengembangan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V sekolah dasar yang tujuannya agar siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa lebih semangat untuk belajar, dapat memotivasi siswa, siswa tidak merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran, siswa menjadi lebih mudah untuk memahami dan mengingat materi yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif.

Spesifikasi produk Pengembangan Multimedia Interaktif Peta Persebaran Flora dan Fauna Pada Muatan IPS Kelas V SD No. 5 Tuban adalah sebagai berikut.

- a) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Pengembangan Multimedia Interaktif Peta Persebaran Flora dan Fauna Pada Muatan IPS Kelas V SD No. 5 Tuban.
- b) Media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah seperti laptop, komputer, dan wifi.
- c) Media pembelajaran multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva dan *PowerPoint*.
- d) Materi pada media pembelajaran multimedia interaktif ini yaitu mengenai keanekaragaman flora dan fauna pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar.
- e) Multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna ini merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen media interaktif dalam pengembangan media seperti teks, gambar, musik serta animasi yang

menarik perhatian bagi siswa terhadap materi keanekaragaman flora dan fauna mata pelajaran IPS.

- f) Multimedia interaktif ini merupakan sebuah bahan ajar berbasis teknologi yang dikemas agar siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat dioperasikan menggunakan laptop, komputer, *smartphone*. Media pembelajaran hasil pengembangan dikonversi link sehingga mudah diakses oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan pada media pembelajaran yang digunakan di sekolah sangatlah penting dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat memberikan wawasan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan perkembangan teknologi yang saat ini semakin pesat sehingga guru diharuskan untuk memiliki kemampuan dalam membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dengan mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kurangnya media yang digunakan oleh guru menyebabkan pembelajaran terlihat monoton sehingga menyebabkan siswa merasa bosan, kurang tertarik, dan sulit untuk mengingat pembelajaran. Guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar. Pengembangan ini penting untuk memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton sehingga proses belajar mengajar lebih bermakna bagi siswa. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas produk dalam hal penggunaan media pembelajaran, materi, dan strategi yang dapat digunakan dalam proses

belajar mengajar. Media pembelajaran ini dikembangkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, minat dan semangat belajar siswa serta untuk memotivasi guru dalam penggunaan media pembelajaran yang membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada proses pengembangan produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban ini mampu memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dibantu dengan *visualisasi* media seperti teks, gambar, elemen, dan *audio* sehingga membuat siswa lebih tertarik, mudah memahami materi, lebih termotivasi, serta semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- 2) Pengembangan multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban ini dikembangkan dengan sederhana sehingga dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh siswa maupun guru.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V, sehingga hasil pengembangan media hanya diperuntukkan untuk siswa kelas V khususnya pada pembelajaran IPS.
- 2) Pengembangan multimedia interaktif peta persebaran flora dan fauna pada muatan IPS kelas V SD No. 5 Tuban ini mengembangkan media berupa sebuah pengaplikasian link dengan tampilan interaktif, sehingga membutuhkan koneksi internet yang memadai.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka diperlukan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yang nantinya produk tersebut akan diuji efektivitasnya sehingga produk tersebut bermanfaat dan berguna dalam proses belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 2) Media pembelajaran merupakan alat penunjang pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan sebuah materi dari berbagai sumber secara rinci sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.
- 3) Multimedia interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan unsur-unsur media seperti teks, gambar, elemen, animasi, serta audio yang dikemas

menjadi satu dikembangkan menjadi multimedia interaktif yang menarik dengan mengembangkan berbagai tombol menu dengan memanfaatkan aplikasi *PowerPoint*.

- 4) Peta merupakan sebuah gambaran yang mempresentasikan sebuah wilayah dalam bentuk datar yang dapat menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung, dan lain-lain. Pada penelitian ini, peta yang digunakan adalah peta digital yang dapat diakses melalui komputer, laptop, dan *handphone*.
- 5) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang konsep dasar ilmu sosial melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta menentukan bagaimana kelayakan dan makna bagi siswa dan kehidupannya.
- 6) Model ADDIE merupakan sebuah model pengembangan yang memperhatikan langkah-langkah sebagai tahapannya yaitu ada tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluations*).

