

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan 10 hal pokok yaitu: (1) latar belakang, (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 (10) definisi istilah.

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal dalam memperkenalkan siswa terhadap berbagai bentuk komunikasi dalam Bahasa Indonesia (Dina Aulia 2023). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan keterampilan komunikasi siswa adalah Bahasa Indonesia. Pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berbahasa yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan (Sahara, 2024). Salah satu materi yang diajarkan adalah iklan, yang tidak hanya mengajarkan bahasa tetapi juga keterampilan berkomunikasi dan pemahaman tentang pesan yang disampaikan.

Iklan adalah salah satu bentuk komunikasi yang sangat erat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui pembelajaran iklan, siswa tidak hanya belajar mengenai struktur dan bahasa iklan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam membuat dan menganalisis iklan. Materi iklan di sekolah dasar merupakan aspek penting dalam kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar iklan kepada siswa. Pada tingkatan sekolah dasar

pembelajaran materi iklan dilakukan secara sederhana dan menarik agar siswa dapat memahaminya dengan mudah. Selain itu materi iklan juga mencakup komponen dasar dalam sebuah iklan seperti gambar, teks, slogan dan jingle. Untuk memaksimalkan hal tersebut, tentunya diperlukan media yang sesuai.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan sebagai sarana penunjang dalam menyalurkan pesan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran merupakan segala alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada siswa dengan benar dan efektif (Fadilah, 2023). Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya variasi media pembelajaran, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan gaya belajar siswa dan memaksimalkan potensi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satunya ialah menggunakan media digital yang memanfaatkan teknologi saat ini.

Teknologi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Teknologi membantu kehidupan manusia diberbagai bidang salah satunya pada bidang pendidikan. Teknologi banyak dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran (Manongga, 2021). Teknologi banyak juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan bahan evaluasi yang membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna (Mistina dkk., 2022). Guru sebagai fasilitator dapat memanfaatkan teknologi dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih inovatif dan variatif (Baiq Andrisk, 2021). Terlebih lagi dengan perkembangan zaman yang ada, guru dituntut bisa

menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada khususnya dalam bidang pendidikan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi bisa membawa suasana pembelajaran lebih menyenangkan untuk siswa.

Untuk menjawab tantangan tersebut, metode pembelajaran yang inovatif diperlukan, salah satunya adalah *problem based learning (PBL)*. *PBL* adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana mereka diberikan masalah nyata yang harus mereka pecahkan melalui proses pembelajaran kolaboratif dan penemuan mandiri (Khusna, 2020). *Problem-based learning (PBL)* merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa dihadapkan pada permasalahan nyata yang perlu diselesaikan melalui proses analisis, diskusi, dan pencarian solusi (Amir, 2020). Dalam metode ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menemukan solusi secara mandiri. Hal ini diyakini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa metode *PBL* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa aktif dalam mencari pengetahuan dan menerapkannya dalam konteks yang relevan. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu mengarahkan peserta didik dalam menemukan solusi tanpa memberikan jawaban secara langsung. Metode ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa tidak semua guru memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang ada untuk proses pembelajaran di sekolah dasar di SD Negeri 3 Bitera. Terdapat beberapa permasalahan yang ditemui khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V pada materi iklan. Siswa cenderung diberikan materi berorientasi pada buku pembelajaran dan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran dalam metode konvensional menyebabkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar oleh, karena itu siswa lambat dalam menganalisis dan memahami jenis-jenis iklan selain itu informasi penting yang terdapat dalam iklan tidak dapat dicermati oleh siswa. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Dibuktikan dengan hasil nilai ulangan formatif bahasa Indonesia siswa kelas V materi iklan yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Bitera adalah 70, dengan siswa kelas V berjumlah 32 orang. Dari 32 siswa terdapat 21 siswa yang mendapatkan nilai Bahasa Indonesia dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, dengan kata lain jika dipersentasekan berjumlah 59,28% siswa kelas V yang belum mendapatkan nilai kriteria ketuntasan.

Berdasarkan hal tersebut dipandang perlu untuk mengembangkan media digital di kelas V. Selain itu karena kurangnya inovasi dan kreativitas dalam memanfaatkan dan mengembangkan media menjadi salah satu faktornya. Beberapa faktor/penyebab tersebut dapat membuat rasa bosan siswa cepat timbul, sehingga hal tersebut yang menyebabkan siswa tidak dapat berpartisipasi secara tanggap,

aktif, dan cekatan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan dan konsentrasi siswa dalam memahami materi kurang baik terutama ketika guru menjelaskan materi yang disampaikan secara lisan dan keterbatasan kreativitas siswa mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide-ide kreatif untuk membuat iklan yang menarik siswa cenderung keterbatasan imajinasi mereka sendiri atau kurangnya pemahaman tentang target siswa atau pesan yang ingin disampaikan (Affandi, 2024). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa siswa dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tersedianya media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang aktivitas belajar siswa.

Solusi yang bisa ditawarkan dari permasalahan diatas yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif muatan materi iklan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dapat berkontribusi kepada guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif sebagai sarana dalam metode *PBL* pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga merupakan inovasi yang potensial. Dengan multimedia interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi melalui visualisasi dan interaksi langsung, seperti animasi, video, dan simulasi yang relevan. Fitur interaktif dalam multimedia dapat merangsang minat belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif dapat mendukung pendekatan *PBL* dengan menyediakan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai sumber daya yang relevan dan mengembangkan pemahaman secara mandiri. Hal tersebut disertai dengan tampilan media yang memiliki visualisasi yang menarik dan variatif dengan hal itu tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rahmadhani, 2022). Keterampilan guru

dalam manajemen pembelajaran juga perlu diperhatikan, apalagi dengan menyisipkan teknologi didalamnya maka dari itu penting untuk dilakukannya penelitian ini dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Iklan Siswa Kelas V SD Negeri 3 Bitera. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam permasalahan yang dialami khususnya meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang teridentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya media interaktif yang sesuai untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera. Guru masih kekurangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa SD kelas V, terutama untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi iklan.
2. Kesulitan dalam memahami materi iklan Bahasa Indonesia. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep iklan dalam Bahasa Indonesia, yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis masalah.
3. Keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera masih terbatas, sehingga perlu pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

4. Sebagian besar hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera masih dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran
5. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian pengembangan multimedia interaktif ini yaitu berpusat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi iklan dengan pembelajaran yang membutuhkan pengembangan sesuai dengan kemajuan teknologi. Selain itu juga kurangnya ide atau gagasan untuk pemilihan media pembelajaran dan model pembelajaran yang kurang bervariasi membuat pembelajaran menjadi menjadi monoton. Oleh karena itu, perlu mengembangkan multimedia interaktif berbasis *PBL* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Bitera.

1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah rancang bangun Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera Kecamatan Gianyar?
2. Bagaimanakah validitas Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera Kecamatan Gianyar?

3. Bagaimanakah Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera Kecamatan Gianyar?
4. Bagaimanakah efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera Kecamatan Gianyar?

1.5. Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera Kecamatan Gianyar.
2. Untuk mendeskripsikan validitas Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera Kecamatan Gianyar.
3. Untuk mendeskripsikan Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera Kecamatan Gianyar.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera Kecamatan Gianyar.

1.6. Manfaat Hasil Pengembangan

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

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pikiran untuk perkembangan teknologi dalam ilmu tentang pembelajaran. Teori-teori pengembangan media pembelajaran dan teori-teori model pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan multimedia interaktif. Selain itu penelitian pengembangan ini juga diharapkan mampu dari peneliti lain sebagai kajian dengan ruang lingkup yang lebih luas.

1.6.2 Manfaat Praktis

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

1) Bagi siswa

Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran diharapkan meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran mengenai materi iklan. Dengan tujuan agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dengan menggunakan multimedia interaktif. Pembelajaran akan disajikan lebih inovatif sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

2) Bagi Guru

Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

3) Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat dijadikan alternatif oleh kepala sekolah untuk menentukan suatu kebijakan dan membina guru di sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai karakteristik kebutuhan siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *PBL* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi agar dapat melakukan penelitian pengembangan yang lebih baik untuk kedepannya.

1.7. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan siswa kelas V Sekolah Dasar. Tujuan pengembangan ini untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif. Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif sebagai berikut.

- a) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PBL* pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Bitera.

- b) Media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah.
- c) Media pembelajaran multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*.
- d) Materi pada media pembelajaran multimedia interaktif ini yaitu mengenai materi iklan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.
- e) Multimedia Interaktif berbasis *PBL* ini merupakan media pembelajaran yang mengembangkan beberapa komponen media interaktif dalam pengembangan media seperti teks, suara, video dan animasi yang menarik perhatian siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan, sehingga siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan.
- f) Media pembelajaran multimedia interaktif tersebut dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif dan praktis sehingga guru dan siswa dapat mengakses multimedia interaktif pada saat pembelajaran. Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi iklan.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan adalah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada bahwa penelitian pengembangan adalah sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses

pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa akan materi terkait. Memperbarui media-media pembelajaran yang selama ini sudah digunakan. Memotivasi guru untuk menyadari bahwa sangat penting untuk menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar mengajar di kelas akan menjadi lebih semangat, menarik, menyenangkan dan lebih bermakna.

Multimedia interaktif materi iklan ini penting untuk dikembangkan dengan harapan para siswa kelas V SD bisa terbantu dengan adanya suatu media yang dapat digunakan untuk belajar memahami dan menerapkan materi iklan secara mendalam, aktif dan mandiri baik itu dalam proses pembelajaran maupun diluar jam pelajaran. Dengan menggunakan multimedia interaktif tersebut, siswa lebih mudah memahami materi iklan karena materi pembelajaran tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, tetapi juga melalui gambar, video, animasi dan video yang disajikan dalam satu media yaitu multimedia interaktif.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi iklan kelas V SD ini mengacu pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Semua siswa kelas V di SD Negeri 3 Bitera telah menunjukkan kemampuan membaca yang sangat baik. Mereka tidak hanya dapat membaca teks-teks dasar, tetapi juga mampu memahami dan menganalisis berbagai jenis bacaan dengan baik.
- 2) Seluruh siswa kelas V di SD Negeri 3 Bitera telah terbukti mahir dalam menggunakan teknologi. Mereka dapat mengoperasikan komputer,

handphone, dan berbagai perangkat teknologi lainnya untuk mendukung proses belajar mengajar. Tidak hanya siswa, guru kelas V juga telah menguasai penggunaan teknologi dengan baik. Guru-guru mampu memanfaatkan berbagai teknologi dengan baik.

- 3) SD Negeri 3 Bitera juga didukung oleh fasilitas internet yang memadai, memungkinkan akses yang cepat dan stabil ke berbagai sumber belajar. Akses internet yang baik ini sangat membantu dalam pelaksanaan berbagai aktivitas pembelajaran yang memerlukan koneksi internet. Selain itu, sekolah juga memiliki akses listrik yang memadai, sehingga tidak ada kendala dalam penggunaan perangkat teknologi selama proses belajar mengajar.
- 4) Meskipun sudah ada banyak fasilitas pendukung, saat ini belum tersedia media pembelajaran interaktif berbasis *Problem-Based Learning (PBL)* khususnya untuk mata pelajaran iklan. Padahal, media pembelajaran interaktif berbasis *PBL* sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi iklan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan multimedia interaktif berbasis *PBL* pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan ini dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik siswa kelas V di SD Negeri 3 Bitera sehingga tidak bisa digunakan disekolah lain yang tidak memiliki karakteristik yang sama.

- 2) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PBL* pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan ini berbasis teknologi yang memerlukan perangkat komputer dan jaringan internet sehingga tidak bisa digunakan pada sekolah- sekolah yang tidak memiliki perangkat teknologi dan jaringan internet.

1.10. Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalah pemahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

- 1) Pentingnya pengembangan adalah upaya atau proses perbaikan untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran, melalui tahap-tahap tertentu untuk menghasilkan produk yang lebih baik dari produk sebelumnya
- 2) Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang merujuk pada kombinasi berbagai jenis media yang terdiri dari teks, gambar, audio, video dan animasi untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif. Dengan menggunakan teknologi untuk mengilustrasikan suatu materi.
- 3) Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah.
- 4) Materi iklan adalah salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran materi iklan mengenalkan konsep dan fungsi iklan kepada siswa. Materi ini dirancang dengan bahasa dan gambar sesuai usia dan tingkat pemahaman siswa

- 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 peran penting dalam meningkatkan pengembangan dan kemampuan sosial, emosional dan intelektual siswa, serta mendukung peluang keberhasilan di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.
- 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*)

