BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini memuat sepuluh sub bab pembahasan, yang mana meliputi : (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di berbagai belahan dunia terus mengalami pembaruan dan perbaikan. Dari yang sebelumnya cenderung mengikuti model yang oleh Freire (1970) disebut sebagai “pendidikan gaya bank”—di mana siswa diposisikan seperti celengan yang pasif dan hanya menunggu untuk diisi oleh guru—berkembang menuju model pendidikan yang dialogis. Pendekatan baru ini menekankan pada pembangkitan potensi individu, kebebasan berpikir kritis, serta kemampuan siswa untuk menciptakan solusi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, di Indonesia, perubahan menuju Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi, yaitu pendekatan yang mengakomodasi perbedaan kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa, serta menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman bermakna.

Filsuf pendidikan lainnya yaitu Illich (1971) dalam bukunya *Deschooling Society* mengkritik sistem pendidikan formal yang mengikat kebebasan siswa dalam belajar. Illich berpendapat bahwa sekolah sering kali mempersempit akses

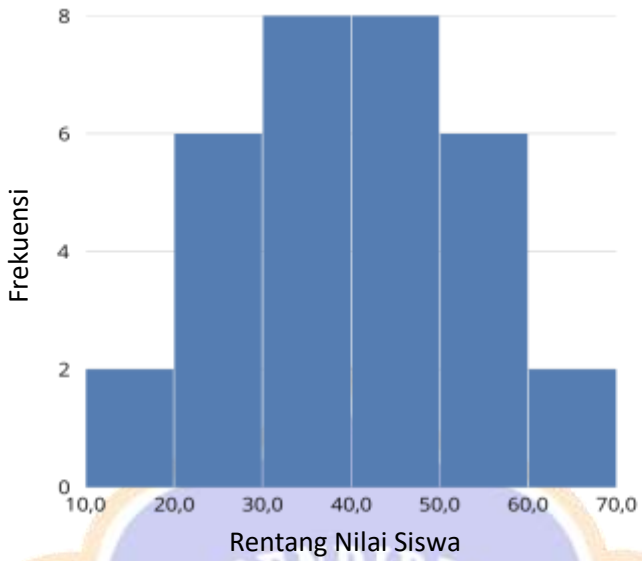
terhadap pengetahuan dan mendorong siswa untuk mengejar nilai atau sertifikat tanpa memahami substansi pembelajaran yang sebenarnya. Pandangan Illich menekankan pentingnya kebebasan dalam memilih sumber belajar dan memanfaatkan berbagai hal sebagai media pembelajaran yang demokratis.

Pendekatan konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget (1954), menyatakan bahwa siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Pendekatan ini sangat relevan dalam konteks pendidikan modern, khususnya pada kurikulum merdeka di Indonesia, di mana siswa didorong untuk mengambil peran aktif dan tidak sekadar menjadi penerima informasi. Sejalan dengan Piaget (1970), belajar adalah proses aktif melalui interaksi antara individu dan lingkungannya, di mana siswa membangun sendiri pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman sebelumnya.

Berkebalikan dengan fakta di lapangan yang bisa dilihat berdasarkan pada pengamatan kritik masyarakat di berbagai jejaring sosial dan juga merujuk pada penelitian Nisa' *et al*. (2023) tentang rintangan dan penanganannya dalam penerapan Kurikulum Merdeka pada tataran pendidikan dasar, didapatkan bahwa kebijakan pendidikan yang sangat bagus dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Nadiem Makarim, pada akhir tahun 2019 menuai banyak kritik. Selain karena pergantian politik dan pemilihan kabinet baru, kritik utama yang muncul adalah bahwa siswa telah terbiasa dengan pendekatan di mana mereka sebelumnya diarahkan secara ketat oleh guru dari Kurikulum 2013 dan akhirnya mengalami kebingungan ketika dihadapkan pada kebebasan belajar yang lebih besar di era digitalisasi. Guru cenderung masih terbiasa dengan pendekatan Kurikulum 2013, sehingga banyak yang menerapkan pembelajaran dengan

pendekatan campuran (Siregar *et al*., 2023). Minimnya diferensiasi pembelajaran, keterbatasan penguasaan teknologi oleh guru, dan dominannya metode ceramah dalam proses pembelajaran menjadi tantangan serius (Nirmala *et al*., 2023). Perlu adanya pendekatan inovatif dalam pemanfaatan media pembelajaran digital, apalagi pada tingkat sekolah dasar di pelosok-pelosok desa yang masih banyak terkendala oleh keterbatasan akses dan keterampilan teknologi oleh sebagian besar guru (A'yun *et al*., 2024). Problematika ini mengakibatkan penurunan prestasi siswa dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam dan keterkaitan antara konsep-konsepnya, hanya saja tidak ada media pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar apa dan dimulai dari mana. Semua itu menjadi alasan mengapa perlu adanya peninjauan terhadap gambaran penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi yang dipelajari dengan pengembangan fasilitas yang fleksibel dan bisa dimodifikasi kapan saja oleh guru untuk menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum serta meningkatkan hasil belajar para siswanya.

Berdasarkan pengkajian yang telah dimulai sejak 15 Juli 2024 di SDN 1 Cupel sebagai sekolah terakreditasi B yang berada di Jalan Pantai Selatan, Desa Cupel, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali melalui wawancara, tinjauan lapangan dan juga analisis hasil belajar siswa bersama salah satu Guru SDN 1 Cupel yaitu Ibu Nurul Arifah, S.Pd., diperoleh bahwa problematika kurikulum merdeka yang telah dikaji di awal memang terjadi di sekolah ini, ditambah siswa yang kesulitan memproses pemahaman verbal dengan kosakata yang terkesan agak rumit pada bahan ajar cetak. Itulah mengapa SDN 1 Cupel dipilih sebagai tempat penelitian. Berikut data yang diperoleh.



Gambar 1. 1

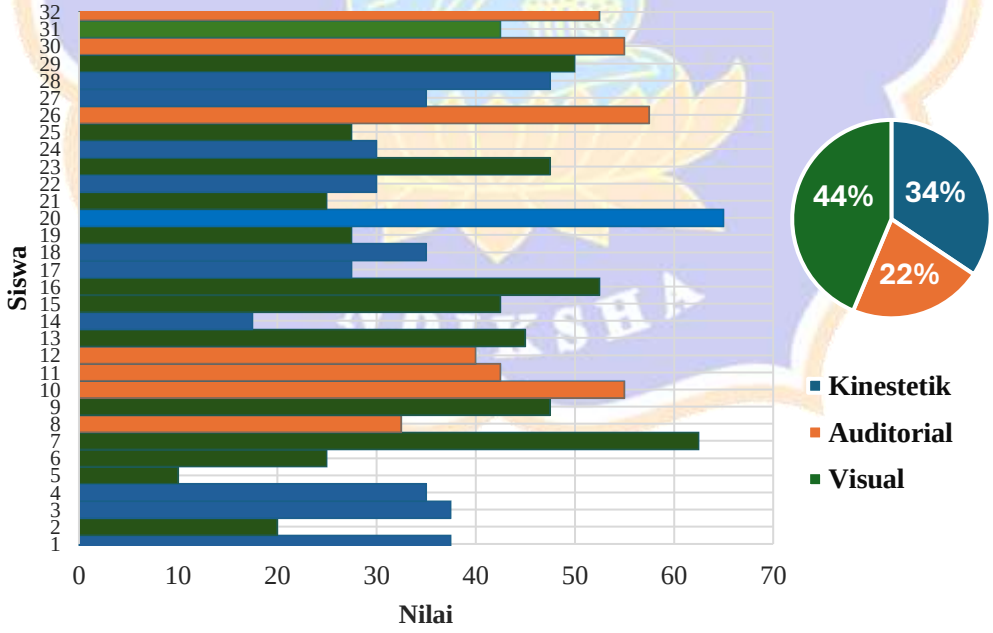
Histogram Nilai Murni SAS1 Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 1 Cupel 2024/2025

Pengkajian hasil belajar siswa SDN 1 Cupel memperlihatkan bahwa rata-rata nilai SAS1 (Sumatif Akhir Semester 1) —sebelum dilakukan remedial—yang tidak memenuhi target KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) salah satunya ada di kelas IV dengan nilai paling rendah pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan perolehan nilai dari skala 100 mendapatkan rerata yaitu 39,3, nilai tertinggi 65, dan terendah adalah 10. Sementara KKTP Bahasa Inggris Kelas IV adalah 70. Dengan kata lain bahwa semua siswa tidak lulus KKTP dalam Bahasa Inggris. Nilai siswa yang rendah tersebut didukung dengan fakta bahwa Bahasa Inggris adalah mata pelajaran baru bagi kelas IV di SDN 1 Cupel pada tahun pelajaran 2024/2025, guna mendukung persiapan Kurikulum Merdeka yang akan mewajibkan Bahasa Inggris untuk jenjang SD pada tahun 2027/2028. Sangat sulit untuk siswa yang baru mendapatkan mata pelajaran tertentu untuk bisa langsung mengikuti alur materi pembelajaran pada buku cetak berskala nasional. Siswa memerlukan fasilitas tambahan untuk membantu mempercepat pemahaman agar

bisa mengejar ketertinggalan dengan sekolah lain yang lebih dahulu melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris. Mata pelajaran tersebut di sekolah dasar sangat penting untuk mempersiapkan siswa berkompetensi sesuai tuntutan zaman (Apipudin *et al*., 2024). Namun, penerapan Kurikulum Merdeka dalam pengajaran Bahasa Inggris membutuhkan kesiapan sekolah dalam aspek ilmu, sumber daya manusia, dan fasilitas yang menjadi kebutuhan mendesak (Oktavia *et al*., 2023).

Hasil wawancara dengan guru kelas memaparkan bahwa siswa dibebani untuk mengerti kosakata pada Bahasa Inggris yang tidak relevan dengan keseharian mereka. Sebagaimana hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka akan menunggu penjelasan guru dikelas tanpa bisa belajar secara mandiri dirumah, karena mereka merasa kurang mengerti tanpa bimbingan langsung dengan guru. Bukan perkara sederhana bagi siswa yang belum pernah mempelajari Bahasa Inggris untuk mengerti dengan hanya difasilitasi buku ajar cetak yang isi materinya abstrak.. Dalam KBBI “abstrak” memiliki arti tidak berwujud, tidak berbentuk, mujarad, atau niskala. Dalam hal ini, contohnya seperti sebuah kosakata Bahasa Inggris yang kadang berubah arti sesuai kondisi dan sulit dibayangkan serta dimengerti karena bukan berupa wujud yang bisa dilihat, didengar, dan disentuh. Penalaran siswa terhadap mata pelajaran nonkonkret atau kompleks perlu didukung dengan penjelasan yang jelas agar dapat dipahami secara lebih konkret dan sederhana oleh siswa (Mahadewi *et al.,* 2012). Siswa akan lebih mudah paham jika mengamati langsung dalam situasi nyata ataupun dengan simulasi, dibandingkan dengan hanya membaca teks. Itulah mengapa Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang digunakan pada MPI ini agar efektif untuk mempermudah pemahaman siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Sumber masalahnya terlihat jelas berada pada proses pemahaman siswa, sementara guru belum mampu memfasilitasi media pembelajaran yang lebih *advance*. Memberi pelatihan untuk guru dengan waktu penelitian yang singkat dan dana terbatas tidak akan menjadi solusi terbaik. Perlu adanya pengujian media pembelajaran, sedangkan guru sekolah mempunyai banyak kesibukan mengajar. Dengan begitu, sebagai solusi yang ditawarkan, lebih baik langsung dibuatkan media pembelajaran yang relevan disertai pengujian yang sistematis. Kelas IV dipilih sebagai subjek uji coba dengan nilai rata-rata rendah menjadi fokus utama, sehingga perlu difasilitasi media pembelajaran untuk mempertinggi hasil belajar siswa. Perlu media pembelajaran yang memfasilitasi perbedaan gaya belajar siswa agar meningkatkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran (Dewi *et al*., 2023). Berikut sebaran gaya belajar dan nilai SAS1 murni (sebelum dilakukan remedial) Bahasa Inggris kelas IV sebagai pertimbangan analisis kebutuhan.



Gambar 1. 2

Sebaran Gaya Belajar dan Nilai Murni SAS1 Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 1 Cupel 2024/2025

Para siswa memiliki berbagai gaya belajar yang beragam yaitu, 11 dari 32 siswa atau 34,4% memiliki gaya belajar kinestetik, 7 dari 32 siswa atau 21,9% memiliki gaya belajar auditorial, dan 14 dari 32 siswa atau 43,7% memiliki gaya belajar visual. Agar semua gaya belajar terfasilitasi, maka diperlukan multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik. Konstruktivistik digunakan sebagai pendekatan agar sesuai dengan kurikulum merdeka. Web dipilih sebagai basis adalah karena dapat digunakan secara fleksibel dan praktis. Didukung juga dengan penggunaan platform web konten gratis seperti Genially yang dapat mengakomodasi berbagai media interaktif sehingga menjadi tonggak keberlanjutan MPI, karena tersedia secara terbuka tanpa batasan ruang dan waktu menggunakan *link* yang dibagikan dengan mudah dan gratis. Berbagai media interaktif seperti simulasi, film, dan *game* instruksional meningkatkan minat serta mendukung pembelajaran mandiri (Pertiwi *et al*., 2024). Media yang menarik membantu menjaga perhatian, rasa ingin tahu, dan semangat belajar (Herdiani *et al*., 2024). Ini juga memungkinkan akses fleksibel dan memudahkan penilaian siswa (Dewi *et al*., 2024). Platform ini memungkinkan siswa belajar sesuai gaya belajar masing-masing dalam satu alur, serta memberi akses ke berbagai sumber seperti video, *game*, kuis, dan forum diskusi. Guru juga dapat memperbarui materi secara *real-time* agar pembelajaran lebih variatif dan tidak monoton.

Pengembangan MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif) berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik di tingkat sekolah dasar dapat dijadikan solusi untuk mengatasi masalah belajar siswa. Hal ini tepat karena siswa pada jenjang pendidikan dasar memiliki cara belajar yang sangat beragam. Sesuai dengan hasil observasi mengenai gaya belajar siswa di kelas IV SDN 1 Cupel, dimana beberapa

siswa lebih memahami materi melalui visual, sementara yang lain lebih nyaman dengan audio dan siswa lainnya menyukai aktivitas fisik. Karena hanya dengan satu media pembelajaran pada tipe gaya belajar yang sama untuk semua siswa, tentu akan sulit untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Kelebihan multimedia yang berbasis web tentu mempermudah siswa dalam belajar tanpa batasan ruang dan waktu dari berbagai bentuk media yang terangkum dalam satu alur pembelajaran. Didukung juga oleh platform web konten yang gratis dari Genially untuk mewadahi produk. Penggunaan media konkret dan interaktif menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan minat siswa, serta mempermudah pemahaman materi (Saputri *et al*., 2025). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul yang diambil yaitu, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Pendekatan Konstruktivistik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV di SDN 1 Cupel Tahun 2024/2025".

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah beberapa poin utama yang menggambarkan identifikasi masalah yang ditemukan dalam penelitian ini.

1. Siswa sulit memahami materi dengan pembelajaran yang abstrak dan konvensional, mengakibatkan nilai murni SAS1 Bahasa Inggris kelas IV SDN 1 Cupel 2024/2025 belum maksimal, yaitu dengan rerata 39,3.
2. Guru sulit memotivasi siswa karena tidak ada fasilitas yang mengakomodasi perbedaan kebutuhan belajar siswa.
3. Belum pernah dikembangkan dan dimanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis web di SDN 1 Cupel.

1.3 Pembatasan Masalah

Sebagai bentuk pembatasan ruang lingkup penelitian, peneliti menetapkan beberapa persoalan utama dari sekian banyak isu yang telah teridentifikasi. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 1 Cupel pada tahun ajaran 2024/2025 pada unit ke 8 mengenai penggunaan waktu. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik difokuskan pada integrasi berbagai media yang diletakkan pada sistem CRUD *embed* konten. Jadi, fokus penelitian ini adalah pada multimedia dengan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini mencakup bagaimana rancang bangun, validitas, kepraktisan, dan efektivitas Multimedia sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SDN 1 Cupel tahun 2024/2025?
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SDN 1 Cupel tahun 2024/2025?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SDN 1 Cupel tahun 2024/2025?
4. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SDN 1 Cupel tahun 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mencakup rancang bangun,, validitas, kepraktisan, dan efektivitas Multimedia sebagaimana berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SDN 1 Cupel tahun 2024/2025.
2. Untuk menguji validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SDN 1 Cupel tahun 2024/2025.
3. Untuk menguji kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SDN 1 Cupel tahun 2024/2025.
4. Untuk menguji efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SDN 1 Cupel tahun 2024/2025.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menargetkan pengembangan produk multimedia pembelajaran berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik yang diharapkan dapat mengoptimalisasi hasil belajar siswa dan mengurangi ketimpangan perbedaan pemahaman. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Produk

   Mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik untuk mendorong peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN 1 Cupel.

2. Isi Konten

   Multimedia pembelajaran berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik dilengkapi berbagai aktivitas menarik dari materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD "*Unit 8 : Be on Time!"*.

3. Kelebihan Produk

   Sebagai wadah penyesuai konten kurikulum yang selalu berubah dan juga tuntutan kebutuhan siswa yang berbeda-beda. Media ini bisa diakses berkali-kali dari manapun secara *online* di situs resmi sekolah.

4. *Software*

   Pembuatan web untuk CRUD *embed* konten dipastikan dengan *source code* yang dimodifikasi dari *software* visual studio code dengan spesifikasi *framework* Bootstrap dan *database* MySQL. Multimedia menggunakan Genially dibantu dengan penyunting grafis dari Canva serta *embed* dari Lumi, Youtube, Wordwall, Padlet, Cjoint, dan *coding* manual.

5. Perbedaan dari produk lain

   Guru yang telah terdaftar di Genially dan situs web sekolah dapat memodifikasi konten multimedia pembelajaran kapan saja sesuai perubahan kurikulum. Konten dapat dilihat oleh siswa, orang tua, dan semua kalangan publik tanpa registrasi. Fitur utama meliputi forum diskusi, penjabaran materi, simulator jam analog, dan berbagai bentuk kuis.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan ini mencakup kesesuaian media, keterjangkauan teknologi, dan dampak positif terhadap pembelajaran sebagai berikut.

1. Setiap siswa menunjukkan cara belajar tersendiri (visual, auditori, atau kinestetik), maka multimedia pembelajaran interaktif menjadi solusi.
2. Guru memerlukan *web-based learning* untuk penyediaan pembelajaran yang membutuhkan integrasi media dalam satu sumber yang fleksibel.
3. Siswa SDN 1 Cupel memiliki akses teknologi yang memadai.

Keterbatasan pengembangan ini mencakup keterbatasan dalam berbagai hal sebagaimana berikut.

1. Penelitian hanya dilakukan dalam satu waktu.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran tertentu.
3. Terbatas hanya dalam pendekatan, pengembangan, dan uji tertentu.

1.8 Definisi Istilah

Berikut adalah beberapa istilah yang harus diketahui untuk mengkaji istilah-istilah yang sekiranya sulit dipahami.

1. Pendekatan konstruktivistik. Pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa siswa harus membangun pemahaman dan pengetahuannya melalui pengalaman pribadi, interaksi sosial, dan refleksi atas pengalaman tersebut. Guru sebagai fasilitator, sementara siswa aktif belajar secara mandiri.
2. *Web-based learning* (pembelajaran berbasis web). Pembelajaran yang dilaksanakan melalui platform digital yang diakses secara *online* dan dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai konten dan alat bantu belajar.
3. Multimedia pembelajaran interaktif. Fasilitas pembelajaran yang dikombinasikan dari bermacam jenis media seperti teks, gambar, animasi, audio, video, dan interaktivitas untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

4. *CRUD embed*. Proses memodifikasi sematan konten dari sumber lain (misalnya video, *e-book*, kuis, atau *game*) ke dalam platform tertentu seperti *website* tanpa meninggalkan platform utama.
5. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik. Fasilitas pembelajaran digital *online* dari situs web yang memuat berbagai jenis media dengan alur belajar yang dapat membangun pengetahuan melalui eksplorasi, interaksi, dan pemecahan masalah secara mandiri, sesuai dengan pengalaman siswa.