

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Hal-hal yang dibahas pada bab ini, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Salah satu metode untuk membentuk individu yang bermutu dalam suatu negara adalah lewat proses pendidikan. Sebagian dari alasan kita menjadi negara maju adalah karena kita telah melahirkan masyarakat yang terpelajar, cerdas, dan bermartabat. Pendidikan berlangsung secara berkelanjutan sebagai upaya manusia dalam meningkatkan diri, baik secara batin maupun pikiran. Dalam proses ini, individu belajar menyesuaikan diri secara sadar dan merdeka, dengan tetap berpegang pada nilai-nilai spiritual. Hasil dari pendidikan ini tercermin dalam pola pikir, perasaan, serta tindakan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan meningkatkan kapasitas diri, kemampuan, serta Karakter individu pelajar dibentuk lewat proses yang disengaja dan dirancang dengan baik, sehingga mampu mengembangkan kecerdasan serta membangun sikap mental yang positif dan kemampuan berguna bagi dirinya dan bagi kehidupan bermasyarakat. Dalam proses pembelajaran memerlukan kurikulum untuk menyelenggarakan pendidikan di Indonesia, kurikulum di sekolah dasar dan menengah

Kurikulum di Indonesia dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Kurikulum 2013 terdapat tiga aspek yang sangat penting, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Siswa didorong untuk lebih aktif, kreatif, inovatif oleh Kurikulum 2013 saat menghadapi berbagai tantangan atau masalah di lingkungan sekolah. (Rahayu, 2023). Sedangkan kurikulum merdeka memiliki konsep kemandirian dan kemerdekaan bagi pendidikan yang ada di Indonesia. Dari segi struktur kurikulum, kurikulum merdeka cenderung mengintegrasikan mata pelajaran yang berbeda dan memadukan pembelajaran antardisiplin (Tuerah, 2023).

Selain kurikulum, dalam pendidikan, teknologi memiliki peran berfungsi sebagai hal yang sangat esensial untuk membekali generasi muda agar siap menghadapi berbagai persoalan yang semakin kompleks dan menantang., di mana teknologi digital memainkan peran hampir setiap aspek kehidupan kita (Tuna, 2021). Dengan adanya perubahan teknologi ini mengharuskan sistem pendidikan untuk terus beradaptasi dan berinovasi dalam upaya mempersiapkan generasi muda menghadapi tuntutan zaman yang semakin dinamis. Sejalan dengan perubahan dan perkembangan secara berkelanjutan yang terjadi ini, pendidikan mengambil peran yang sangat krusial untuk membangkitkan nilai-nilai serta kompetensi bagi setiap individu untuk mendukung persiapan pembentukan SDM yang profesional. Pendidik harus senantiasa menjalankan kreativitas dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sehingga mutu pendidikan tetap terjaga.

Kemajuan dalam digitalisasi teknologi saat ini telah memberikan dampak positif yang signifikan pada pendidikan. Keberhasilan penerapan teknologi terlihat dari peserta didik saat memahami materi di setiap mata pelajaran. Semakin mudah

peserta didik mengenal, mengerti, menguasai materi maka akan semakin mudah mencapai tujuan belajar. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga memungkinkan terciptanya proses belajar yang interaktif dan menarik. Siswa bisa belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Penggunaan teknologi bisa meningkatkan daya tangkap siswa melalui visualisasi serta interaktivitas. Dengan demikian, teknologi tidak semata-mata membantu siswa tidak hanya mengerti materi, tetapi juga menambah motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Seiring dengan itu, pendekatan yang tepat digunakan supaya pemahaman siswa dalam proses belajar lebih partisipatif dengan cara mengaitkan materi secara langsung. Pendekatan yang bisa diterapkan salah satunya yaitu kontekstual. Keterkaitan antara konsep materi dan kehidupan sehari-hari dibangun agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual, pendekatan kontekstual diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran siswa sehingga menjadi dorongan bagi mereka untuk mengaitkan dengan wawasan yang sudah dimiliki (Cahyani, 2022). Dengan adanya pendekatan diupayakan dapat menjadikan perolehan pengetahuan lebih baik bagi siswa.

Dalam pembelajaran, dibutuhkan pendekatan yang selaras dengan ciri-ciri peserta didik, sebab karakteristik peserta didik merupakan elemen-elemen pengalaman yang memengaruhi keberhasilan pada hasil belajar. Optimalisasi proses pembelajaran dapat diimplementasikan melalui penerapan salah satu pendekatan yang relevan pada peserta didik serta mendukung pendidik dalam mengartikulasikan substansi materi yang kompleks melalui perangkat pengajaran yang selaras dengan sifat kognitif dan kebutuhan afektif digunakan selama proses pengajaran perlu secara optimal. Media pembelajaran terdiri dari berbagai media

berbentuk nyata yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran (Kristanto, 2016). Salah satu bentuk media yang layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran ialah multimedia interaktif.

Multimedia adalah beragam elemen seperti teks, visual, animasi, video, serta audio dipadukan dalam suatu medium guna menyajikan informasi secara menarik dan interaktif (Cucus, 2016). Sedangkan interaktif merujuk pada sebuah proses yang menyediakan peserta didik untuk melakukan peran aktif dalam mengatur dan mengontrol proses belajarnya. Dalam hal ini, lingkungan belajar yang dimaksud melibatkan penggunaan komputer serta perangkat digital lainnya sebagai sarana pendukung pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif dirancang sebagai media untuk mendukung kemudahan siswa saat mempelajari bahan pelajaran. Dalam praktiknya, integrasi elemen visual dan auditorial, mencakup ilustrasi, suara, cuplikan video, serta animasi, dimanfaatkan guna memperkuat penyampaian materi, sehingga konsep-konsep yang dianggap kompleks oleh peserta didik dapat dipresentasikan secara lebih terjelaskan (Geni, 2020). Pemanfaatan multimedia interaktif bukan sekadar membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Melalui kontribusi aktif, siswa terdorong untuk berpikir kritis, mengeksplorasi informasi secara mandiri, serta terlibat dalam proses pemecahan masalah. Peningkatan hasil belajar merupakan kerajinan dari peningkatan kualitas belajar, di sisi lain akan mempengaruhi prestasi siswa.

Temuan observasi didapatkan dari proses pengamatan yang telah dilaksanakan di SD Negeri 1 Panji Anom telah dilengkapi dengan berbagai sarana penunjang pembelajaran, seperti proyektor, jaringan Wi-Fi, dan 15 unit

Chromebook. Namun, fasilitas tersebut masih jarang dioperasikan secara optimal dalam aktivitas pembelajaran. Keterbatasan pengetahuan guru dipandang sebagai faktor penyebab dari kondisi tersebut. merancang serta mengimplementasikan multimedia pembelajaran secara efektif.

Dari pelaksanaan wawancara, diperoleh keterangan dari guru wali kelas V di SD Negeri 1 Panji Anom yaitu Ibu Nyoman Rini Wahyuni, S.Pd. Diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas V, secara spesifik dalam cakupan Pendidikan Pancasila telah menerapkan kurikulum merdeka dengan metode pembelajaran berupa ceramah, tanya jawab, penugasan. Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik masih tergolong rendah dalam pelaksanaan aktivitas belajar di lingkungan kelas.. Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, buku ajar umumnya dijadikan satu-satunya sumber pembelajaran yang diandalkan. Berdasarkan hasil observasi, rendahnya pemanfaatan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang fokus saat berlangsungnya pembelajaran, yang berdampak pada menurunnya capaian nilai siswa dalam mata pelajaran tersebut.

Tabel 1. 1 Nilai rata-rata PAS Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V

| Nilai            | Jumlah Peserta Didik |
|------------------|----------------------|
| 60               | 8                    |
| 69               | 8                    |
| 70               | 6                    |
| 73               | 5                    |
| 77               | 3                    |
| 80               | 2                    |
| 85               | 2                    |
| <b>Rata-Rata</b> | <b>69,94</b>         |

Berdasarkan data Tabel 1.1 Telah diketahui bahwa capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V masih memerlukan peningkatan, sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut menunjukkan terdapat kendala saat proses belajar mengajar di

kelas yang belum berjalan secara optimal. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga penguasaan peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Oleh sebab itu penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran perlu dimanfaatkan agar tujuan belajar dapat lebih mudah diraih oleh siswa. Sarana pengajaran yang bisa dimanfaatkan salah satunya yaitu multimedia. Multimedia interaktif dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif yang dirancang dengan menarik untuk memperkuat keaktifan peserta didik selama proses belajar.

Multimedia interaktif dirancang berlandaskan pendekatan kontekstual dalam ranah pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak semata-mata memuat konten teoritik, melainkan turut mengintegrasikan isu-isu autentik yang berkorespondensi dengan dinamika kehidupan sehari-hari. Strategi pedagogis ini diestimasikan mampu mempercepat proses internalisasi pengetahuan oleh peserta didik, serta berpotensi mengintensifkan dorongan intrinsik untuk belajar dan partisipasi motorik dalam interaksi edukatif. Konvergen dengan simpulan yang diartikulasikan oleh Herdiyanto (2020), implementasi multimedia interaktif pada topik tanah terbukti menarik saat mengakselerasi keterlibatan pembelajaran berkebutuhan khusus Tunagrahita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Validitas dan nilai layak untuk peningkatan capaian kognitif peserta didik yang diperoleh melalui implementasi pengembangan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Perancangan multimedia interaktif telah diterapkan dalam penelitian serupa oleh (Yusuf, 2017) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya topik atmosfer bumi di kelas VIII SMPN 3 Tulungagung, pembelajaran teridentifikasi menghasilkan tingkat validitas dan efektivitas yang tinggi dalam mengakselerasi performa

akademik. Berdasarkan kedua kajian tersebut, dapat diekstraksi simpulan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif berpotensi dalam merevitalisasi kesadaran kognitif serta mengoptimalkan akuisisi penilaian peserta didik. Diantara kedua penelitian tersebut didapatkan fakta bahwa hasil belajar dan partisipasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui kemampuan yang dimiliki dengan menggunakan multimedia interaktif.

Dengan demikian, strategi yang dapat diterapkan salah satunya guna mengoptimalkan efisiensi kegiatan pengajaran pada kelas V di SD Negeri 1 Panji Anom ialah melalui pemanfaatan media edukatif inovatif berupa multimedia interaktif yang terintegrasi dalam platform Articulate Storyline. Instrumen pembelajaran ini direkayasa secara sistematis untuk mengakomodasi keterlibatan atensional serta mempertahankan konsentrasi kognitif peserta didik sepanjang berlangsungnya aktivitas pembelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V DI SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025"**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, berikut ini adalah beberapa masalah yang dapat diidentifikasi.

1. Pemanfaatan sarana pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif masih minim.
2. Ketersediaan media multimedia interaktif sebagai pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat kurang.

3. Sebagian peserta didik masih mengalami hambatan saat mempelajari bahan pelajaran pada pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagian besar berada di bawah KKTP.
5. Beberapa ruang kelas sudah difasilitasi dengan proyektor, tetapi masih terdapat kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan dapat diajukan pembatasan masalah mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagian besar berada di bawah KKTP. Sehingga perlu dilakukan penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada bagian latar belakang, maka fokus permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025?

3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025?
4. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Untuk menjelaskan validitas multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Untuk menjelaskan kepraktisan multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025.
4. Untuk menguji efektivitas multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025.

### **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini memberikan manfaat, baik dalam

pengembangan teori maupun segi praktis.

### **1) Manfaat Teoretis**

Dari perspektif teoretis, investigasi tersebut diantisipasi bisa memfasilitasi partisipasi terhadap elaborasi strategi transmisi pesan serta formulasi teori konstruksi pesan instruksional yang merelevansikan konten pembelajaran dengan pengalaman empiris keseharian siswa

### **2) Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Siswa**

Harapannya siswa mampu difasilitasi dalam menginternalisasi proses pembelajaran yang bersifat efektif, atraktif, serta bermanfaat, dengan begitu mampu menstimulasi antusiasme dan memobilisasi motivasi intrinsik peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran melalui pemanfaatan multimedia interaktif.

#### **2. Bagi Guru**

Diharapkan temuan empiris dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi informatif serta memberikan kontribusi konstruktif bagi pendidik dalam penerapannya, strategi-strategi untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran melalui penggunaan permainan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual.

#### **3. Bagi Kepala Sekolah**

Diharapkan bahwa informasi yang bermanfaat dapat disampaikan melalui hasil penelitian ini kepada kepala sekolah, serta pemahaman yang relevan dapat dijadikan dasar dalam perumusan kebijakan yang selaras dengan kurikulum dan visi misi sekolah, khusus dalam penataan fasilitas penyediaan multimedia

interaktif yang lebih mengakselerasi optimalisasi efektivitas dan efisiensi mekanisme interaksi edukatif dalam ranah instruksional.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dorongan serta motivasi dapat dihasilkan melalui pelaksanaan penelitian untuk para peneliti agar terus berkarya, sekaligus berfungsi sebagai referensi dalam menambah pengetahuan dan wawasan terkait objek penelitian guna menyempurnakan metode yang digunakan.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian dan pengembangan ini, produk yang diharapkan telah dirancang dalam bentuk media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif. Di dalamnya, akan dimuat karakteristik yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan pengembangan.

- a. Dalam penelitian ini, pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V SD Negeri 1 Panji Anom. Menghasilkan produk multimedia interaktif berpendekatan kontekstual.
- b. Multimedia interaktif berpendekatan kontekstual dikembangkan dengan bantuan aplikasi *articulate storyline*.
- c. Perancangan multimedia interaktif dimulai dengan penentuan materi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan perancangan konten yang akan dimasukkan ke dalam multimedia. Setelah konten selesai didesain, file disimpan dalam format JPG, kemudian diunggah ke dalam perangkat lunak Articulate Storyline. Tahap terakhir adalah mengintegrasikan tombol-tombol interaktif untuk mendukung navigasi dan interaksi pengguna.

- d. Multimedia interaktif ini memuat konten yang sangat lengkap, meliputi penjelasan materi dalam bentuk teks, video pembelajaran yang relevan dengan topik yang dibahas, gambar pendukung materi, serta fitur game dan kuis yang dirancang untuk melatih pemahaman peserta didik.
- e. Multimedia interaktif ini bisa digunakan oleh guru serta peserta didik selama aktivitas pembelajaran. Pengajar hanya perlu membagikan tautan multimedia interaktif kepada para siswa, lalu para siswa dapat mengaksesnya secara daring dengan perangkat yang telah disiapkan..

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Multimedia interaktif ini diharapkan mampu berfungsi sebagai komplementer terhadap instrumen pembelajaran yang ada untuk menunjang serta mempermudah fasilitasi instruksional oleh pendidik dalam mentransmisikan media. Dengan demikian, diharapkan terwujud suatu ekosistem pembelajaran yang kondusif dan inovatif, berhasil, hemat waktu, menyenangkan, serta mampu menarik perhatian sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa. Dorongan peserta didik untuk menimba ilmu sangat strategis pembelajaran, karena mempengaruhi proses belajar.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan**

#### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan pada riset dan multimedia interaktif yang dikembangkan pada pelajaran bahasa Pendidikan Pancasila ini ialah:

- a. Multimedia interaktif dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran sebagai alat pemecah masalah yang bisa dimanfaatkan agar

menambah hasil belajar siswa.

- b. Multimedia interaktif dikembangkan dengan kreatif, inovatif, edukatif untuk pemahaman peserta didik.
  - c. Guru dan siswa sudah mampu dalam mengoperasikan sebuah teknologi seperti *handphone*.
  - d. Dengan adanya multimedia interaktif ini bisa membantu guru dan siswa dalam belajar pada pelajaran pendidikan pancasila.
  - e. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar serta hasil yang mereka capai, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang beragam.
2. Keterbatasan Pengembangan. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya pada materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila ditujukan khusus kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Panji Anom.

### 1.10 Definisi Istilah

Agar kesalahpahaman pembaca dapat dihindari, maka diperlukan penjelasan mengenai beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain.

1. Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) yakni Serangkaian prosedur sistematis diarahkan pada proses pengembangan inovatif terhadap produk baru maupun modifikasi produk yang ada telah dipertanggungjawabkan secara metodologis. Produk yang dihasilkan tidak hanya berbentuk objek fisik atau perangkat keras (*hardware*), tetapi juga dapat diwujudkan sebagai entitas digital atau perangkat lunak (*software*), seperti sistem aplikasi pengolahan data dan sejenisnya.
2. Multimedia interaktif merupakan program belajar yang mana komponen-

komponennya tentang teks, gambar, grafik, suara dan game dikombinasikan secara saling melengkapi dalam ruang aplikasi media, dimana penerima dari program dan pengguna dapat aktif menginterpolasi dengan program.

3. Pendekatan kontekstual yaitu instruksi terfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang sedang dikaji serta keterkaitannya dengan dunia nyata, melalui pendekatan yang memotivasi peserta didik untuk mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan pribadi mereka
4. Articulate storyline 3 adalah aplikasi perangkat lunak ini dimanfaatkan untuk merancang dan menghasilkan presentasi visual yang memiliki kesamaan fungsi dengan Microsoft PowerPoint. Articulate Storyline bisa diartikan software sangat lengkap (Mengenakan teks, gambar, video, animasi, serta sound machining) yang memberikan gambaran yang menarik secara visual.
5. Pendidikan Pancasila adalah ilmu yang diajarkan untuk mengembangkan sikap, karakter, dan kemampuan peserta didik. Mata pelajaran ini dapat mengajarkan peserta didik mengartikan pemahaman Pancasila, ideologi bangsa Indonesia, serta aktif menggunakan perangkat untuk memahami permasalahan bangsa dan pembangunan nasional dari sudut pandang ideologi dan nilai-nilai inti Pancasila sebagai landasannya.
6. Multimedia berpendekatan kontekstual ialah multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual dalam proses belajar mengajar yang memotivasi siswa untuk mengonstruksi pemahaman konseptual dengan refleksi aplikatif pada contoh kasus kehidupan sehari-hari dan didukung oleh pengamatan audio visual dari multimedia.