

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (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, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di era globalisasi yang berdampak pada peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Orang-orang yang berkualitas mampu mempertahankan diri dengan lebih baik di era sekarang yang sangat berbeda, yaitu era yang banyak tantangannya. Upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah dengan pendidikan, yang selaras dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab.

Pendidikan dan kehidupan merupakan suatu hubungan antara sebuah proses dan konten (Rohmatilahi, dkk. 2022), salah satunya yaitu dengan mempelajari sejarah yang berperan sebagai konten untuk memberikan wawasan tentang masa lalu, sementara prosesnya melibatkan cara kita menganalisis, memahami, dan juga

mengaitkan peristiwa sejarah tersebut dengan konteks kehidupan kita saat ini. Dengan mempelajari sejarah, kita tidak hanya mengumpulkan fakta, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis, memahami pola sosial, dan menerapkan pelajaran dari masa lalu untuk membangun masa depan yang lebih baik. Ini menjadikan sejarah bukan sekadar pengetahuan, tetapi sebuah alat yang dapat mempengaruhi cara kita menjalani dan membentuk kehidupan. Pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan wadah penting untuk mengenalkan siswa pada konsep dasar sejarah, budaya dan kearifan lokal. Melalui IPS, siswa dapat mulai memahami akar budaya bangsa, mengenal tokoh-tokoh sejarah, serta belajar tentang kehidupan masyarakat di masa lalu dan kini hingga masa depan (Martha, dkk. 2023). IPS dapat membantu membentuk identitas mereka sebagai bagian dari masyarakat yang memiliki sejarah dan budaya yang kaya, serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan kebhinekaan sejak dini. Dengan pendekatan yang sesuai, IPS dapat menjadi sarana untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan cinta terhadap sejarah dan budaya lokal.

Berdasarkan hasil yang diperoleh ketika melakukan wawancara bersama ibu Ni Putu Angentini S.Pd selaku guru wali kelas IV di SD No. 3 Kerobokan Kelod pada saat pra-penelitian, terdapat beberapa masalah yang dihadapi yaitu kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran, terdapat pula beberapa siswa kesulitan mencerna dan memahami materi sejarah yang disajikan oleh guru. Apalagi jika kontennya berkaitan dengan masa kerajaan Hindu-Budha di Indonesia yang seringkali penuh dengan istilah teknis, konteks budaya yang berbeda, dan waktu yang jauh dari pengalaman sehari-hari mereka. Selain itu, para guru yang mengajar di kelas IV mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran

masih serbatas *powerpoint* yang hanya berisi tulisan dan gambar saja sehingga cenderung monoton bagi siswa. Materi pelajaran mengenai sejarah kerajaan Hindu-Budha Indonesia merupakan bagian penting dari kekayaan sejarah dan budaya Indonesia. Namun, materi ini sering dianggap sulit dan membosankan bagi para siswa sebab kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat mempelajari materi sejarah ini. Menurut Afiah., dkk (2021), motivasi belajar siswa dapat berasal dari faktor internal atau dalam diri maupun eksternal luar diri siswa. Dalam konteks eksternal, maka sebetulnya guru dapat meningkatkan motivasi setiap siswa agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan lebih efektif. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu pembelajaran (Aini., dkk. 2023). Media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor kunci yang dapat berkontribusi pada keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Noviana, 2019). Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan atau media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan mengaitkan informasi sejarah dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat dalam mempelajari sejarah Hindu-Budha di Indonesia.

Media pembelajaran adalah alat dalam proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan peserta didik guna mendorong terjadinya proses pembelajaran (Hasan, dkk. 2021:22). Menurut Nasiyah., dkk (2023), media pembelajaran

mencakup segala sesuatu yang dapat memikat perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dengan kata lain, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana yang mampu merangsang minat dan semangat belajar siswa secara efektif. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa di era saat ini, sebab setiap siswa tentunya memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda. Pengembangan media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menciptakan berbagai bahan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kesesuaian belajar siswa sehingga seluruh siswa dapat belajar secara efektif. Salah satu cara untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan teknologi sebagai media atau bahan ajar dalam format elektronik, sebab dengan media ini dapat memberikan daya tarik baru serta efisiensi dalam penggunaan ruang dan waktu (Maulana, dkk. 2023).

Multimedia interaktif adalah suatu bentuk media pendidikan dengan teknologi yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Dewi & Ganing, 2022). Multimedia interaktif memiliki suatu karakteristik yang didalamnya dapat melibatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan ikut serta secara langsung dalam proses pengoperasiannya pada saat proses pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan peserta didik pada saat belajar (Pribadi, dkk. 2024). Atas dasar ini, pengembangan media pembelajaran berupa permainan dalam multimedia interaktif Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia yang dikembangkan peneliti ingin menyelesaikan beberapa permasalahan pembelajaran penting pada muatan IPS kelas IV.

Multimedia Interaktif dikemas dalam bentuk eksplorasi sejarah interaktif bertema Jelajah Sejarah yang dibuat melalui aplikasi *microsoft PowerPoint* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dalam mengenalkan konsep sejarah kepada siswa. Multimedia interaktif ini membantu memvisualisasikan cerita, tokoh, dan peristiwa dari zaman kerajaan Hindu-Buddha dengan konsep permainan berjelajah yang menggabungkan komponen seperti teks, animasi, video dan audio, sehingga siswa dapat lebih terlibat dan memahami konteks sejarah secara lebih mendalam dan menyenangkan. Dalam konteks tersebut, pengembangan multimedia interaktif "Jelajah Sejarah Hindu-Buddha" sebagai bagian dari pembelajaran Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, multimedia ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Melalui penggunaan format pembelajaran interaktif eksplorasi sejarah dalam *PowerPoint*, siswa diajak untuk menjelajahi berbagai aspek sejarah dan budaya era Hindu-Buddha dengan cara yang lebih inovatif. Fitur interaktif seperti kuis, tantangan, dan simulasi memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam belajar. Dengan menghadirkan konten sejarah yang menarik dan interaktif, siswa lebih tertarik untuk menggali informasi lebih lanjut, memahami konteks sejarah, serta mengenali warisan budaya yang berharga dari masa Hindu-Buddha. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif "Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha" diharapkan mampu berperan penting dalam menjadikan pembelajaran sejarah lebih relevan dan

berkesan, serta membantu siswa membangun koneksi yang lebih kuat dengan identitas budaya mereka. Hal ini dapat berkontribusi pada penciptaan generasi yang tidak hanya memahami sejarah, tetapi juga mencintai dan menghargai warisan yang dimiliki bangsa.

Berangkat dari uraian di atas, peneliti menyadari pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai sejarah. Sebagai kelanjutan dari pentingnya pengembangan produk media pembelajaran yang menarik dan efektif, keterbaruan dalam produk ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang diberi nama Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha. Selain nama yang menarik, media ini juga dilengkapi dengan peta interaktif sederhana, yang mempermudah siswa dalam memvisualisasikan lokasi dan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah kerajaan Hindu-Buddha. Media ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti kuis yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, terdapat juga fitur komik jelajah masa depan, yang menghubungkan pembelajaran sejarah masa lalu dengan kemungkinan perkembangan di masa depan. Fitur ini bertujuan untuk membantu siswa memahami hubungan antara peristiwa sejarah yang terjadi di masa lalu dengan bagaimana hal tersebut dapat memengaruhi perkembangan peradaban di masa depan. Dengan demikian, produk ini tidak hanya mengajarkan sejarah, tetapi juga mengajak siswa berpikir lebih luas tentang masa depan. Dalam konteks ini, maka dirumuskan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia pada Muatan IPS Kelas IV SD No. 3 Kerobokan Kelod.” Penelitian ini bertujuan untuk

menciptakan sebuah produk multimedia yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik dan efektif, serta membantu siswa memahami dan menghargai warisan sejarah serta budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah menyerap materi yang diajarkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) Adanya siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dalam menerangkan pelajaran sebab menganggap materi pelajaran membosankan, dan kurang menarik.
- 2) Adanya siswa yang belum memiliki kemampuan berpikir abstrak yang diperlukan untuk memahami konsep-konsep sejarah yang kompleks, seperti sistem pemerintahan dan struktur sosial kerajaan.
- 3) Kurangnya media pembelajaran yang memotivasi siswa dalam membangun pemahaman siswa terkait konsep sejarah Indonesia, khususnya materi tentang kerajaan Hindu-Buddha.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif dengan bantuan *Microsoft PowerPoint* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Nomor 3 Kerobokan Kelod. Produk yang dikembangkan kemudian

diuji kelayakan melalui *review* ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran serta siswa melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun Multimedia Interaktif Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia pada Muatan IPS Kelas IV SD No. 3 Kerobokan Kelod?
- 2) Bagaimana kelayakan Multimedia Interaktif Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia pada Muatan IPS Kelas IV SD No. 3 Kerobokan Kelod?
- 3) Bagaimana efektivitas Multimedia Interaktif Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia pada Muatan IPS Kelas IV SD No. 3 Kerobokan Kelod?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan Multimedia Interaktif Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia pada Muatan IPS Kelas IV SD No. 3 Kerobokan Kelod.

- 2) Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia pada Muatan IPS Kelas IV SD No. 3 Kerobokan Kelod.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia pada Muatan IPS Kelas IV SD No. 3 Kerobokan Kelod.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoretis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dari pengembangan multimedia interaktif jelajah sejarah kerajaan Hindu-Buddha di SD No. 3 Kerobokan ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai penerapan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi seluruh pihak, antara lain sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penerapan multimedia interaktif Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha.

- 2) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyusun multimedia interaktif mengenai topik bahasan yang lain.

3) Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam mewajibkan para guru mengembangkan media pembelajaran seperti salah satunya multimedia interaktif untuk setiap materi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan.

4) Bagi peneliti dan mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan serta dijadikan referensi atau rujukan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif dikembangkan dengan berbantuan aplikasi *powerpoint*, kemudian dikemas dalam bentuk link. Media dapat diakses menggunakan *smartphone* dan komputer.
- 2) Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat materi pokok Kurikulum Merdeka dengan pokok bahasan sejarah kerajaan Hindu Buddha di Indoneisa untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Multimedia interaktif dilengkapi dengan pendahuluan dan isi berupa materi pelajaran.
- 4) Multimedia interaktif yang dikembangkan berisi beberapa latihan soal yang berkenaan dengan sejarah kerajaan Hindu Buddha di Indonesia.

- 5) Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat peta geografis interaktif kerajaan Hindu Buddha di Indonesia.
- 6) Multimedia interaktif memuat tombol dan menu interaktif yang dapat digunakan langsung oleh pengguna. Tombol dan menu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada materi sejarah kerajaan Hindu Buddha di Indonesia.
- 7) Multimedia interaktif mengandung prinsip pembelajaran yang artinya pengembangan multimedia interaktif digunakan untuk kepentingan proses pembelajaran. Multimedia interaktif diharapkan dapat membantu dalam memahami materi serta memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Multimedia interaktif dikembangkan bukan untuk menggantikan peran seorang guru, tetapi untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mandiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan dibidang pendidikan adalah suatu upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang dapat berupa materi, media, model, maupun strategi pembelajaran. Pengembangan produk tidak untuk menguji teori, melainkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dikelas dengan melakukan observasi analisis kebutuhan siswa dan guru terlebih dahulu. Siswa di sekolah dasar menginginkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menyediakan fasilitas, sumber daya, dan media pembelajaran yang mendukung proses belajar serta mendorong siswa untuk berpikir kritis. Jika dilihat dari kendala pengajaran siswa tahun-tahun sebelumnya, kendala utama yang dihadapi adalah kompleksitas materi yang sering

kali sulit dipahami oleh siswa saat ini karena materi ini mengenai konsep sejarah kuno yang mendalam. Selain itu, sebagian siswa kurang tertarik atau merasa bahwa materi tersebut tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, mengakibatkan rendahnya motivasi dan minat belajar. Keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi hambatan, terutama jika media pembelajaran yang menarik seperti gambar, video, atau alat peraga tidak tersedia. Metode pengajaran yang terlalu bergantung pada ceramah atau teks buku tanpa adanya interaksi aktif juga menjadi faktor, sementara itu waktu yang terbatas dalam kurikulum juga dapat membatasi penyampaian materi secara efektif. Terakhir, menilai pemahaman siswa tentang sejarah kuno juga bisa sulit tanpa adanya metode penilaian yang sesuai dengan usia mereka. Untuk mengatasi kendala-kendala ini, penting bagi pendidik untuk menerapkan metode pengajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti dengan penggunaan multimedia interaktif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pada pengembangan media pembelajaran ini ialah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi

Pengembangan media pembelajaran ini didasari dengan asumsi sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif ini diasumsikan didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai, seperti *chrome book*, proyektor, dan akses internet yang stabil.

- 2) Guru dan siswa sudah memiliki keterampilan teknologi dasar seperti mengoperasikan *chrome book*, *smartphone*, dan internet dengan baik sehingga pembelajaran bisa berjalan efektif dengan multimedia.
- 3) Multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menawarkan metode yang lebih visual dan dinamis.
- 4) Materi digital lebih mudah diakses oleh siswa dan dapat diperbarui dengan lebih mudah, menjadikannya lebih berkelanjutan dibandingkan dengan materi berbentuk cetak.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran ini ialah sebagai berikut.

- 1) Fokus terbatas pada IPS sebab pengembangan multimedia interaktif ini hanya dirancang untuk muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar materi sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, sehingga tidak dapat digunakan untuk mata pelajaran lain, yang membatasi fungsionalitasnya.
- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah media semi-konkret berupa produk multimedia interaktif yang dapat diakses dengan menggunakan komputer dan *smartphone*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka perlu adanya beberapa definisi istilah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan ini. Adapun beberapa definisi istilah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang dapat berupa materi, media, model, hingga strategi pembelajaran. Pengembangan produk ini tidak untuk menguji teori, melainkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas.
- 2) Multimedia interaktif adalah suatu media yang mampu menyampaikan informasi baik berupa tulisan, suara, dan gambar yang dapat ditampilkan secara bersamaan dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya untuk memilih fitur yang diinginkan.
- 3) PowerPoint adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk merancang dan menyajikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, audio, dan animas, serta menyediakan fitur interaktif seperti hyperlink dan navigasi, yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
- 4) Sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah salah satu materi penting yang menggambarkan pengaruh budaya, agama, dan politik yang dibawa oleh kerajaan-kerajaan tersebut, seperti Majapahit, Sriwijaya, dan lainnya, serta dampaknya terhadap perkembangan masyarakat, seni, arsitektur, dan bahasa di Indonesia. Materi ini juga mencakup perjalanan sejarah, tokoh-tokoh penting, dan warisan budaya yang masih dapat ditemukan hingga saat ini.