

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar yang utama dalam membangun sebuah bangsa dan menjadi tolak ukur suatu bangsa. Oleh karena itu untuk melahirkan calon penerus bangsa yang berkualitas maka kualitas dalam pendidikan sangat diutamakan. Salah satu yang menjadi penunjang dalam proses peningkatan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia ialah dengan memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar (Syamsurijal, 2024). Adanya revolusi industry 4.0 telah memberikan dampak kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang menjadi sebuah tantangan baru dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi merupakan sebuah terobosan yang luar biasa dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun, permasalahan dalam proses pembelajaran masih sering ditemukan, terutama terkait dengan rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Rendahnya motivasi belajar peserta didik tidak hanya disebabkan oleh faktor internal seperti minat dan kepercayaan diri, tetapi juga oleh faktor eksternal berupa strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru. Menurut Hamalik (2018), motivasi belajar siswa akan tumbuh apabila proses pembelajaran memberikan pengalaman yang bermakna, menantang, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang mampu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata agar siswa dapat

belajar secara aktif dan termotivasi.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 07 Mei 2024 yang telah dilakukan di SD Negeri 4 Pekutatan peneliti menemukan masalah terkait kurangnya motivasi belajar pada peserta didik di kelas 5 SD, adanya permasalahan ini dilihat dari rendahnya nilai mata pelajaran (IPAS) pada peserta didik. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata mata pelajaran IPAS terkhususnya materi daerahku kebangganku memperoleh nilai yaitu 75,19 hal ini berpengaruh terhadap keberhasilan akademik yang dimiliki oleh peserta didik. Berikut adalah rekapitulasi nilai rata-rata mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku di SDN 4 Pekutatan Tahun Pelajaran 2023/2024, disusun dari nilai terbesar ke terkecil. Selengkapnya disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1.
Rekap Nilai

No	Mata Pelajaran	Nilai Terbesar	Nilai Terkecil	Nilai Rata-Rata
1.	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	78	60	75,19

Selain itu pada saat wawancara dengan guru wali kelas V banyak ditemukan bahwa peserta didik yang meunjukkan gejala rendahnya motivasi belajar, hal ini terlihat dari beberapa indikator seperti minimnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, rendahnya antusiasme saat guru menjelaskan materi, serta kurangnya inisiatif untuk bertanya atau menyampaikan pendapat. Masalah ini mengindikasi bahwa perlunya strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Nurjanah (2023) menyatakan bahwa motivasi belajar yang rendah terlihat dari ketidaktertarikan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran,

rendahnya perhatian, serta minimnya keterlibatan dalam tugas belajar.

Selain kurangnya motivasi pada peserta didik, faktor penyebab masalah lainnya yang ditemukan saat wawancara adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran. Pada kenyataanya di era yang sudah maju seperti saat ini banyak guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Alasan lain yang menjadi kendala kurangnya penerapan media adalah keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru serta kurangnya pengetahuan mengenai pembuatan media yang interaktif. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran ini sebagai sarana yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga mudah dipahami peserta didik (Hikma dkk., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk teks, suara, gambar, animasi, dan video yang nantinya dapat menarik perhatian peserta didik. Melalui fitur interaktif seperti klik, kuis, dan simulasi peserta didik diajak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Menurut Amalia & Subakti (2023), penggunaan multimedia interaktif ini sangat efektif dalam meningkatkan perhatian, pemahaman, dan motivasi belajar peserta didik, penelitiannya menemukan bahwa peserta didik lebih antusias dan aktif saat menggunakan media digital yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Disamping penggunaan media pembelajaran interaktif, guru juga harus menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Salah satu komponen strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru kepada peserta didik di SD adalah pendekatan pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru untuk menghubungkan materi dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuannya dengan perkembangan hidup sebagai anggota keluarga dan komunikasi dengan masyarakat (Setiawan & Sudana 2018).

Selain itu guru juga bisa mengaitkan pembelajaran berbasis kontekstual dengan unsur kearifan lokal yang relevan dengan materi yang dipelajari. Penguatan kearifan lokal menjadi sangat penting karena memberikan nilai tambahan pada pemahaman peserta didik terhadap identitas budayanya. Materi yang memuat unsur-unsur kearifan lokal, seperti budaya, makanan khas, rumah adat, dan cerita rakyat dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga membangun rasa bangga. Menurut Wulandari dkk, (2022) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik, integrasi kearifan lokal juga memungkinkan peserta didik untuk belajar nilai-nilai moral, sosial, dan budaya secara lebih kontekstual sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dengan berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka solusi yang diambil dengan melakukan penelitian terkait mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 5 SD. Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan penyajian materi melalui teks, gambar, animasi, dan suara secara terpadu, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hasil penelitian Dewi (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam integrasi antara pendekatan kontekstual dengan multimedia interaktif yang mengangkat konteks

lokal pada materi Daerahku Kebanggaanku. Penelitian serupa masih sangat terbatas di jenjang sekolah dasar, khususnya pada muatan IPAS, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD”.

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah yang ada di latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diperoleh indentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran dengan metode ceramah menyebabkan kurangnya motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.
2. Guru memerlukan perangkat pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran yang dapat diakses secara praktis dan bervariasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar menjadi lebih aktif.
3. Pembelajaran IPAS untuk kelas V SD memerlukan pemahaman materi yang lebih sederhana dan bisa menimbulkan keaktifan peserta didik saat pembelajaran berlangsung yang dapat memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka

perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitik beratkan pada penggunaan multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mempermudah memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran.

1.4. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancangan bangun Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD ?
2. Bagaimanakah validitas menurut para ahli isi materi, ahli media pembelajaran, uji perorangan, dan respon guru Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD ?
3. Bagaimanakah kepraktisan dari Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD ?
4. Bagaimanakah efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD Negeri 4 Pekutatan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancangan bangun Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD.
2. Untuk menguji validitas menurut para ahli isi materi, ahli media pembelajaran, uji perorangan dan respon guru Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD.
3. Untuk menguji kepraktisan dari Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD.
4. Untuk menguji efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD Negeri 4 Pekutatan.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil pengembangan ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis dengan penjabaran sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil pengembangan ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wacana baru tentang pengembangan multimedia interaktif dengan adanya penelitian ini diharapkan

dapat memberi kontribusi dan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan produk ini pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif terhadap pemecahan masalah dalam pengembangan berupa Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD. Selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi penyusun. Rincian beberapa manfaat praktis adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan adanya media menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep materi Daerahku Kebangganku kelas V SD dan menimbulkan antusias belajar peserta didik Sekolah Dasar.

b. Bagi Guru

Hasil akhir dari penelitian ini berupa multimedia interaktif dapat dijadikan inovasi dan alat bantu yang memudahkan guru dalam penyampaian materi dengan penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Daerahku Kebangganku Muatan IPAS Kelas V SD ini dapat membantu guru agar lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil akhir penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bahan ajar dan alternatif yang bisa digunakan oleh peserta didik untuk belajar, bagi guru

untuk memberikan pembelajaran di sekolah sehingga bisa meningkatkan motivasi yang dimiliki peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dan bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS. Bahan ajar elektronik berupa multimedia interaktif salah satu bahan ajar yang memberikan kemudahan bagi peserta didik karena bentuk fisik multimedia interaktif tidak menimbulkan beban bagi peserta didik, sangat mudah diakses. Media ini mendukung berbagai gambar dan teks menarik yang akan meningkatkan waktu belajar siswa. Guru dapat menyajikan bahan ajar di zaman dengan kemajuan teknologi ini dan didukung dengan menyediakan bahan pembelajaran yang beragam. Spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif adalah sebagai berikut. Pendekatan Kontekstual merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan kondisi dunia nyata kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendekatan kontekstual ini mencakup 7 komponen yaitu konstruktivisme, inquiry, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, penilaian autentik.

1. Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan IPAS ini dapat digunakan untuk pembelajaran daring atau luring sehingga dapat memudahkan guru dalam mengefektifkan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta

- membangkitkan motivasi peserta didik.
2. Sasaran utama produk multimedia interaktif ini adalah peserta didik dan guru kelas V SD Negeri 4 Pekutatan.
 3. Penyajian materi dalam multimedia interaktif adalah materi IPAS kelas V BAB 7 yaitu Daerahku Kebanggaanku, topik yang dimuat ada jenis warisan budaya dan sejarah warisan budaya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, karena media ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan serta mempermudah memberikan konsep yang kompleks yang menjadikan lebih sederhana sehingga makna yang ingin disampaikan menjadi jelas. Berdasarkan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi di era digital saat ini yang memerlukan bantuan teknologi untuk mengoptimalkan pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang praktis bagi peserta didik dan guru. Oleh karena itu bahan ajar yang dapat digunakan sebagai fasilitator yang berperan sebagai sumber belajar yang bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara efektif. Selain itu dalam mengakses multimedia interaktif ini peserta didik bisa secara mudah dan praktis dengan hanya membuka file.

Produk multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring atau luring. Pengembangan multimedia interaktif ini penting dilakukan untuk bisa memfasilitasi peserta didik, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan bisa meningkatkan motivasi belajarnya.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini didasarkan pada asumsi antara lain sebagai berikut.

- a. Produk ini memiliki sifat multifungsi karena bisa diakses dalam situasi pembelajaran daring atau luring.
- b. Produk ini memiliki visual yang menarik dan diharapkan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Produk ini merupakan sebuah kolaborasi teknologi dalam pendidikan yang bisa menghasilkan inovasi untuk mempermudah proses pembelajaran yang bisa menampilkan bentuk visual dalam bentuk teks, gambar, dan warna yang membuat peserta didik minat dalam pembelajaran.
- d. Produk ini bisa digunakan dengan cara sederhana oleh guru dan peserta didik yaitu, guru menyiapkan multimedia interaktif dan membagikannya ke peserta didik setelah itu peserta didik bisa membuka lewat laptop atau HP menggunakan browser, peserta didik bisa belajar mandiri dengan mengikuti materi dan mengerjakan kuis yang tersedia. Guru mendampingi proses tersebut dan memberikan arahan serta umpan balik untuk memperkuat pemahaman.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini memiliki keterbatasan penelitian anatar lain sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk bahan

ajar berupa multimedia interaktif hanya memfokuskan muatan IPAS khususnya pada materi Daerahku Kebanggaanku.

- b. Produk ini dirancang untuk diakses melalui perangkat seluler atau hp dalam mode daring yang memerlukan ketersediaan bagi peserta didik.

1.10. Definisi Istilah

- 3. Pengembangan didefinisikan sebagai kegiatan untuk menghasilkan metode pembelajaran (R&D) menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry.
- 4. Media interaktif adalah alat untuk menyampaikan pesan dan informasi layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio.
- 5. Multimedia interaktif merupakan bentuk penyajian konten digital yang menggabungkan teks, gambar, audio, animasi, dan video dengan unsurinteraksi sehingga pengguna dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya mengaitkan materi ajar dengan situasi nyata yang dihadapi peserta didik.