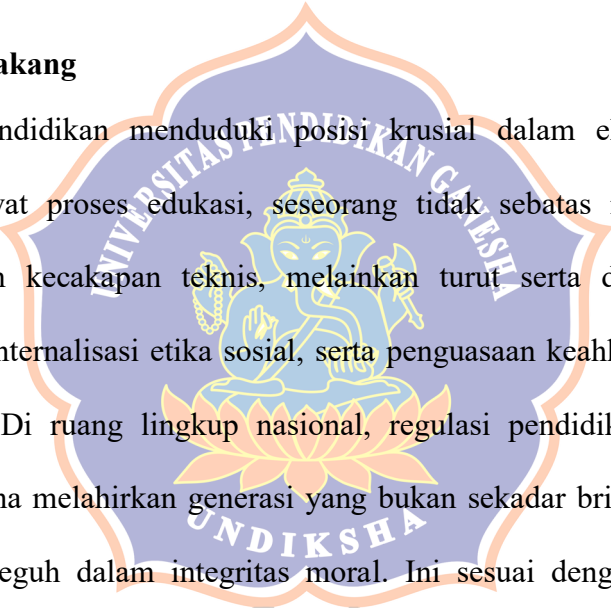


BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan membahas sub bab yang meliputi: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk, (7) Asumsi Dan Keterbatasan, (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang



Sektor pendidikan menduduki posisi krusial dalam eksistensi peradaban manusia. Lewat proses edukasi, seseorang tidak sebatas menyerap wawasan akademik dan kecakapan teknis, melainkan turut serta dalam pembentukan kepribadian, internalisasi etika sosial, serta penguasaan keahlian mendasar untuk masa depan. Di ruang lingkup nasional, regulasi pendidikan didesain secara terstruktur guna melahirkan generasi yang bukan sekadar brilian secara kognitif, namun juga teguh dalam integritas moral. Ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia secara utuh, meliputi aspek spiritual, moral, kognitif dan sosial. Tujuan pendidikan ini mengindikasikan pentingnya membentuk individu yang utuh. Salah satu aspek penting dalam perkembangan individu adalah keterampilan sosial yang harus ditumbuhkan sejak dini

Keterampilan sosial mencakup kemampuan berinteraksi dengan orang lain, membangun hubungan positif, dan beradaptasi dengan norma sosial. See dan Lera

(2023) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan karakter dasar yang penting bagi peserta didik untuk menjalin hubungan dan mempertahankan nilai kemanusiaan. Pratama (2018, dalam See & Lera, 2023) menegaskan bahwa keterampilan sosial sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat karena memungkinkan individu untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya secara efektif. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, siswa berada pada tahap perkembangan sosial yang penting, di mana mereka mulai memahami kerja sama dan empati. Oleh karena itu, keterampilan sosial yang kuat di kelas rendah akan menjadi fondasi bagi perkembangan sosial dan emosional mereka di masa depan. Menurut Jarolemik (1993, dalam Susanto, 2014), keterampilan sosial dasar seperti berbagi, mengatur emosi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok perlu dibentuk sejak pendidikan dasar karena berpengaruh pada kepribadian dan keberhasilan akademik siswa. Maka dari itu, pengembangan keterampilan sosial di sekolah dasar tidak bisa dipandang sebelah mata.

Namun, saat ini terdapat penurunan keterampilan sosial di kalangan siswa sekolah dasar. Menurut laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2024), tercatat 2.057 pelanggaran hak anak, dengan 240 kasus kekerasan fisik dan psikis yang banyak terjadi di lingkungan sekolah. Terutama pada siswa usia 6–8 tahun, yaitu usia siswa sekolah dasar kelas awal. KPAI menyoroti bahwa salah satu penyebab utama dari meningkatnya ketegangan dan kekerasan di lingkungan sekolah adalah kurangnya kemampuan siswa dalam membangun interaksi sosial yang sehat, terutama pasca-pandemi COVID-19. Anak-anak yang selama masa pandemi lebih banyak berinteraksi melalui layar, kini mengalami kesulitan untuk berkomunikasi secara langsung, berbagi, atau menyelesaikan konflik secara positif.

Selain itu, faktor seperti penggunaan gawai secara berlebihan turut memperparah situasi, mengurangi kesempatan anak untuk terlibat dalam permainan sosial yang melatih empati dan kerja sama. Nia Nurpadila (2025) dalam Kompasiana juga mengungkapkan bahwa banyak anak merasa terasing di kelas karena kesulitan membangun interaksi yang sehat, yang berdampak pada motivasi belajar dan kesejahteraan psikologis mereka. Situasi ini diperburuk oleh sistem pendidikan saat ini cenderung lebih menitikberatkan pada pencapaian akademik, sementara pengembangan keterampilan sosial dan emosional masih kurang diperhatikan secara sistematis. Padahal, keterampilan ini sangat penting untuk membangun lingkungan belajar yang aman, inklusif, dan mendorong perkembangan karakter anak secara holistik.

Kondisi ini juga ditemukan observasi awal di SD Negeri 3 Kampung Anyar, khususnya pada siswa kelas rendah. Permasalahan ini terlihat dari perilaku siswa di dalam kelas yang menunjukkan kesulitan dalam menjalin interaksi sosial. Ditemukan sebagian siswa kurang mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok, menunjukkan ketidaksediaan untuk berbagi dengan teman sekelas, bahkan siswa tampak enggan untuk memulai percakapan. Selain itu, ditemukan pula beberapa siswa yang lebih sering menyendiri, menunjukkan rasa tidak percaya diri, serta tampak pasif saat berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif. Rendahnya keterampilan sosial ini turut tercermin dari nilai sikap siswa dalam mata Pelajaran, khususnya Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Nilai sebagian besar siswa masih berada pada kategori cukup dan perlu bimbingan serta peningkatan. Nilai sikap yang belum optimal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu menunjukkan indikator-indikator sikap sosial seperti kerja sama, empati, dan

komunikasi yang baik. Berdasarkan wawancara informal dengan guru kelas, rendahnya nilai sikap ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain kurangnya stimulus pembelajaran yang mendorong interaksi sosial secara aktif, terbatasnya kesempatan siswa untuk terlibat dalam aktivitas kelompok yang bermakna, serta minimnya media atau metode pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan sosial.

Menanggapi kondisi ini, pemerintah melalui Kurikulum Merdeka sebenarnya telah memberikan solusi dengan menekankan penguatan karakter dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Salah satu implementasinya adalah kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang bertujuan untuk menanamkan nilai gotong royong, empati, dan kolaborasi melalui pembelajaran berpendekatan proyek. Namun, pelaksanaan P5 di kelas rendah seringkali bersifat formalitas dan kurang menarik bagi siswa, sehingga belum efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial. Disamping itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ditemukan pula permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Guru wali kelas masih dominan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang berfokus pada peran guru sebagai sumber utama informasi. Pendekatan ini cenderung membatasi kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam interaksi sosial maupun kerja sama antar teman. Materi dan kegiatan pembelajaran yang disajikan juga belum disesuaikan dengan tahapan perkembangan sosial siswa, sehingga pembelajaran terasa kurang menarik, monoton, dan tidak mampu mendukung pengembangan keterampilan sosial secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan sosial siswa tidak hanya disebabkan

oleh faktor individual, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang belum mendukung terbentuknya interaksi sosial secara efektif.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual untuk membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Menurut Siregar, 2021, Strategi pembelajaran adalah rencana atau serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Maka, Strategi pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu rencana menyeluruh yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dalam penerapannya, terdapat beberapa komponen penting yang memengaruhi keberhasilan strategi ini, di antaranya adalah media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi secara menarik dan interaktif, sementara model pembelajaran menentukan pendekatan dan pola interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar berlangsung.

Sejalan dengan itu, teknologi pendidikan berperan signifikan dalam merancang dan mengelola strategi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam hal pemanfaatan media dan pemilihan model pembelajaran yang tepat. *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) (2023) mengemukakan bahwa teknologi pendidikan mencakup proses penelitian serta penerapan praktik-praktik etis yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui desain, pengelolaan, dan evaluasi pengalaman belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang berkembang dari penerapan teknologi pendidikan adalah multimedia interaktif. Media ini mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung, sehingga tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Suartama (2016:6) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu platform yang memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman kognitif, juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa dapat tentu sangat mendukung interaktif siswa. Ini didukung oleh Penelitian Munir, Afifah, dan Najib (2023) menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar, partisipasi dan suasana belajar siswa. Didalam penelitian ini multimedia berpotensi mendukung hasil belajar dan partisipasi siswa melalui interaksi dengan konten dan aktivitas pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan berpendekatan simulasi. Menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat secara signifikan merangsang kemampuan kolaborasi dan interaksi antara siswa.

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, strategi pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh pemanfaatan media yang tepat, tetapi juga harus disertai dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Salah satu pendekatan yang dinilai relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 serta mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila

adalah *Challenge-Based Learning* (CBL). Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menghadirkan tantangan nyata yang berkaitan langsung dengan kehidupan mereka. Tantangan tersebut diselesaikan melalui proses kolaboratif, eksploratif, dan reflektif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan empati sebagai bagian dari keterampilan sosial. CBL pada umumnya diterapkan dalam berbagai model pembelajaran inovatif, salah satunya *Project-Based Learning* (PJBL), karena keduanya sama-sama menekankan pada keterlibatan aktif siswa dan penyelesaian masalah kontekstual. Dengan demikian, penerapan pendekatan CBL tidak hanya membantu siswa memahami materi secara konseptual, tetapi juga memberi ruang bagi mereka untuk melatih dan menginternalisasi keterampilan sosial yang sejalan dengan nilai-nilai karakter dalam Kurikulum Merdeka.

Strategi pembelajaran yang dirancang melalui pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat dapat diperkuat melalui penggunaan cerita rakyat sebagai isi utama dalam multimedia interaktif. Cerita rakyat tidak hanya menjadi materi yang dekat dengan budaya dan pengalaman hidup siswa, tetapi juga berperan sebagai sumber tantangan dalam model pembelajaran berpendekatan proyek dengan pendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL). Melalui cerita rakyat, siswa dapat diajak untuk mengenali nilai-nilai moral, menyelesaikan konflik sosial, serta merancang solusi dalam bentuk proyek, sehingga mendukung pengembangan keterampilan sosial secara lebih relevan, kontekstual dan bermakna. Wahyu dan Hartono (2020) menyatakan bahwa cerita rakyat memuat nilai-nilai penting seperti kerja sama, kejujuran, dan empati, yang dapat ditanamkan secara kontekstual dan

relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan multimedia interaktif yang mengintegrasikan pendekatan *Challenge-Based Learning* menjadi strategi pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas II di SD Negeri 3 Kampung Anyar. Produk ini dirancang dengan kombinasi ilustrasi menarik, narasi audio, serta aktivitas interaktif yang mengandung tantangan kontekstual yang disesuaikan dengan isi cerita rakyat. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat belajar secara menyenangkan melalui permainan, sekaligus melatih kemampuan bekerja sama, menyelesaikan konflik, dan berkomunikasi secara efektif dalam pengalaman belajar yang bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini. Permasalahan utama terletak pada rendahnya keterampilan sosial siswa yang menghambat interaksi antar individu di dalam kelas. Hal ini ditandai dengan rendahnya rasa saling menghargai antarsiswa, minimnya kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok, ketidakmampuan siswa dalam memulai percakapan, serta munculnya perilaku menarik diri dan kurangnya rasa percaya diri.

Selain itu, pengembangan keterampilan sosial siswa, khususnya di kelas II SD Negeri 3 Kampung Anyar, masih kurang menjadi fokus dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan minim inovasi, sehingga belum mampu merangsang perkembangan sosial siswa secara optimal. Di samping itu, pemanfaatan teknologi pembelajaran yang bersifat interaktif juga masih jarang diterapkan dalam kelas, padahal teknologi dapat menjadi salah satu

sarana efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan mendorong interaksi sosial yang positif.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, pembatasan masalah di SD Negeri 3 Kampung Anyar berfokus pada isu utama :

1. Kurangnya penerapan teknologi pembelajaran yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran di kelas II SD Negeri 3 Kampung Anyar. Minimnya pemanfaatan teknologi interaktif menyebabkan pembelajaran masih bersifat satu arah dan kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga perkembangan keterampilan sosial mereka tidak terfasilitasi secara optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang sudah ditentukan, rumusan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) siswa kelas II di SD Negeri 3 Kampung Anyar?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) siswa kelas II di SD Negeri 3 Kampung Anyar?
3. Bagaimana kepraktisan dari penggunaan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) untuk siswa kelas IV di SD Negeri 3 Kampung Anyar?

4. Sejauh mana efektivitas penggunaan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) dalam proses pembelajaran di SD Negeri 3 Kampung Anyar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan, maka tujuan dari pengembangan ini:

1. Menghasilkan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas II di SD Negeri 3 Kampung Anyar.
2. Mengetahui tingkat validitas multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) berdasarkan para ahli.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) berdasarkan respons siswa kelas IV di SD Negeri 3 Kampung Anyar.
4. Mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas II di SD Negeri 3 Kampung Anyar.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, produk yang diinginkan adalah sebuah multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas II di SD Negeri 3 Kampung Anyar.

1. Multimedia interaktif ini berjudul “Multimedia Interaktif Keterampilan Sosial Siswa SD” berfokus pada nilai-nilai sosial dan kombinasi pemanfaatan cerita rakyat. ”Ni Bawang dan Ni Kesuna”.
2. Dapat diakses dengan mudah di mana saja: penerapan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* dengan cerita rakyat dapat dilakukan di berbagai tempat dan waktu.
3. Konten dalam multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* dipadukan dengan cerita rakyat ”Ni Bawang dan Ni Kesuna” sehingga menjadi lebih menarik, mampu menarik perhatian siswa, serta memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
4. Multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* dengan muatan cerita rakyat dirancang untuk mencakup bentuk interaksi yang selaras dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan serta menyajikan konten yang mendukung keterlibatan aktif siswa.

1.7 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam Pengembangan multimedia interaktif ini, beberapa asumsi dasar dan keterbatasan perlu diperhatikan :

Asumsi :

1. Multimedia Interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* ini belum pernah diterapkan di SD Negeri 3 Kampung Anyar, baik dalam pembelajaran luring maupun daring.
2. Guru siap menggunakan Multimedia Interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* dengan dukungan yang memadai pada fasilitas.

3. Siswa kelas II SD Negeri 3 Kampung Anyar telah menguasai keterampilan sosial dan dapat memahami cerita dengan penggunaan teknologi, sehingga Multimedia Interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* dapat dimanfaatkan secara optimal.

Keterbatasan Pengembangan:

1. Pengembangan multimedia interaktif dibatasi oleh keterbatasan waktu dan sumber daya, sehingga penerapannya dilakukan bersamaan dengan jadwal P5 di kelas. Kondisi ini membuat eksplorasi mendalam terhadap seluruh keterampilan sosial yang baik serta nilai yang terdapat dalam cerita belum dapat dilakukan secara optimal.
2. Produk hanya dikembangkan untuk siswa kelas II

1.8 Definisi Istilah

Diperlukan beberapa penjelasan istilah yang penting untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengembangan multimedia interaktif berpendekatan pembelajaran *Challenge-Based Learning* (CBL) dan cerita rakyat. Berikut adalah beberapa istilah yang perlu didefinisikan:

1. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial mencakup kemampuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dalam konteks sosial, termasuk kemampuan untuk bekerja sama, memahami emosi orang lain, dan menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial. Keterampilan ini sangat penting bagi perkembangan anak agar mereka dapat bersosialisasi dengan baik dalam masyarakat. Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial merupakan

aspek krusial bagi anak-anak di usia sekolah dasar. Kualitas-kualitas seperti tanggung jawab, sopan santun, kerjasama, empati, dan simpati perlu dikembangkan sebagai bagian dari pendidikan anak (Arifmunandar et al., 2018).

2. Kurikulum Merdeka, P5

Kurikulum Merdeka adalah sebuah kebijakan dalam pendidikan di Indonesia yang memberikan kebebasan kepada sekolah untuk mengembangkan kurikulumnya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan salah satu inisiatif dalam Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. P5 bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam diri siswa melalui pembelajaran berpendekatan proyek yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Inisiatif ini diharapkan dapat membentuk karakter siswa yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki sikap dan perilaku yang baik sebagai warga negara.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah penggunaan berbagai elemen media, seperti teks, gambar, audio, video dan animasi, dalam satu sistem yang membuat pengguna bisa berinteraksi langsung dengan konten Suartama (2016:6). Dengan memanfaatkan multimedia, diharapkan minat dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

4. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah kisah-kisah tradisional yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam sebuah budaya dan mengandung nilai-nilai moral serta kearifan lokal. Cerita rakyat sering digunakan dalam pendidikan untuk menyampaikan nilai sosial kepada anak-anak. cerita rakyat mampu mengajarkan nilai-nilai positif, seperti kejujuran, tolong-menolong, dan kerja keras. Anak-anak yang terpapar cerita rakyat cenderung memiliki perilaku yang lebih baik dalam hal hubungan sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa.

Rahman dan Nuryati (2021)

5. *Challenge-Based Learning* (CBL)

Challenge-Based Learning (CBL) adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses penyelesaian masalah nyata melalui kerja sama. Pendekatan CBL ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif saat menghadapi tantangan yang ada. Menurut Puput (2024), tujuan dari CBL tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa, yang sangat penting dalam interaksi sosial mereka.

6. Multimedia Interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL)

“Multimedia Interaktif Keterampilan Sosial Siswa SD”

Multimedia interaktif berjudul “Multimedia Interaktif Keterampilan Sosial Siswa SD” dikembangkan dengan mengintegrasikan strategi media dan model pembelajaran berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL). Konten yang disajikan memadukan materi keterampilan sosial dan kearifan lokal melalui cerita rakyat dalam pembelajaran P5, sehingga tidak hanya menyampaikan

pengetahuan, nilai moral, dan norma budaya, tetapi juga memberikan tantangan yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Dengan demikian, multimedia ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial sekaligus menanamkan pemahaman terhadap nilai-nilai sosial yang terkandung dalam cerita rakyat.

