

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada masa pandemi Covid-19 proses pembelajaran dilaksanakan secara daring sehingga sebagian besar memanfaatkan *e-learning* dan media komunikasi digital. Pelaksanaan proses pembelajaran dari rumah/jarak jauh dilaksanakan sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). Pada surat edaran tersebut dijelaskan bahwa melalui pembelajaran daring/jarak jauh diharapkan tetap dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta aktivitas belajar yang bervariasi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dari rumah/jarak jauh, guru tidak bisa lagi berperan menjadi satu-satunya pemberi informasi atau sumber informasi bagi siswa. Kondisi seperti saat ini menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang ada dengan seoptimal mungkin guna melancarkan pembelajaran jarak jauh. Guru membutuhkan bantuan media yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan juga media penyaluran informasi pembelajaran atau media pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan saat pembelajaran dari rumah/jarak jauh. Penguasaan materi pada siswa tidak dapat terjadi dalam waktu yang singkat. Dalam menguasai sebuah materi siswa perlu melakukan pengulangan belajar, maka dari itu guru harus melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran sehingga mengarahkan siswanya untuk melakukan pengulangan belajar. Beberapa pakar psikologi memiliki pandangan

bahwa komunikasi dalam pembelajaran, pancaindera menjadi yang paling mendominasi dalam kegiatan tersebut, yang dapat memproses, mengontrol, dan menentukan sikap pembelajar atau siswa (Cahyadi, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Pribadi, 2017).

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam proses pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berfikir kritis dan berbuat sesuatu. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang cukup besar pengaruhnya terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kemudian diteruskan kepada penerima (Rusman, 2017). Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, melampaui batas ruang kelas, menghasilkan keseragaman atau persamaan pengamatan, memotivasi dan merangsang anak untuk belajar (Rosita, 2015). Tanpa menggunakan media, proses pembelajaran tidak dapat berkembang secara optimal, apalagi jika ingin menyajikan proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 3 Sasetan Kecamatan Denpasar Selatan pada saat melaksanakan PLPbD (pra penelitian), media pembelajaran yang sering digunakan pada saat pembelajaran daring masih berupa media pembelajaran konvensional dalam bentuk media gambar (visual) atau berupa buku pelajaran yang didokumentasikan berupa foto, serta belum pernah menggunakan media

pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media menjadi satu dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Pada situasi seperti saat ini, proses pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan secara daring, maka dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dalam penyampaian pesan atau informasi jarak jauh. Dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 mengatakan bahwa salah satu prinsip pembelajaran yakni dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Media yang mampu untuk menyampaikan informasi jarak jauh tentunya haruslah fleksibel, inovatif, dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang fleksibel, inovatif dan interaktif adalah multimedia yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain-lain secara terpadu dan sinergis (Surjono, 2017). Dalam pendidikan penggunaan teknologi multimedia dipandang perlu untuk menjaga pendidikan yang relevan dengan abad 21 (Simarmata dan Mujiarto, 2019) Multimedia dapat dilihat sebagai alat pembelajaran dan sarana komunikasi (Inceday, 2018). Komponen multimedia diolah dan dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer dan sejenisnya. Salah satu program atau *software* pada perangkat komputer yang sangat baik digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif yakni *Articulate Storyline* yang mendukung untuk pembuatan animasi yang menarik dengan *interface* yang sederhana (Yasin, 2017). Keunggulan dari penggunaan *software Articulate Storyline* dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif telah dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Thomas (2015) yang berhasil mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta kemudahan dalam penggunaan dan pengaksesan. Dalam beberapa tahun terakhir multimedia telah mampu menunjukkan kemampuan

pengajarannya dalam memfasilitasi pembelajaran peserta didik dan melengkapi pembelajaran dengan keaktifan karena menggunakan lebih dari satu jenis media.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak dapat dipisahkan dari kurikulum yang memuat IPS sebagai muatan pembelajaran untuk pendidikan di Sekolah Dasar. Menurut Susanto (2014) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan untuk mengembangkan konsep pemikiran sesuai dengan kenyataan mengenai kondisi sosial yang terdapat pada lingkungan terdekat siswa, sehingga dengan diberikannya pendidikan IPS pada jenjang sekolah dasar diharapkan mampu melahirkan warga negara yang baik serta bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya (Indriyanti, 2017). Bagi siswa sekolah dasar pembelajaran IPS dianggap sulit dan kurang menarik (Basori, 2016). Melalui pengamatan dan wawancara pada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Sasetan selama melaksanakan PLPbD (pra-penelitian) ditemukan bahwa siswa bosan dan tidak menyukai materi serta muatan pembelajaran IPS karena media pembelajaran yang digunakan masih terlalu monoton, siswa menginginkan hadirnya sebuah media yang lebih inovatif serta bervariasi. Permasalahan yang banyak dialami oleh sekolah khususnya pada jenjang Sekolah Dasar yaitu ketersediaan *software* media pembelajaran dalam muatan pembelajaran IPS yang berupa multimedia pembelajaran interaktif masih sangat minim (Basori, 2016).

Materi keberagaman budaya di Indonesia merupakan salah satu materi yang penting dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, terutama untuk anak-anak Indonesia yang tumbuh dan berkembang bersama dengan tradisi dan kebudayaan yang kental dan diwariskan turun temurun oleh nenek moyang. Kebudayaan dan manusia tidak terpisahkan begitu pula pendidikan dan kebudayaan, karena

pendidikan adalah proses mentransfer nilai-nilai kebudayaan serta berperan dalam proses pewarisan kebudayaan. Keberagaman budaya di Indonesia dari Sabang sampai Merauke harus tetap dihargai, dipertahankan dan dilestarikan, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar Pasal 32 ayat (1) dan (2), namun belakangan ini terjadi pergeseran nilai-nilai budaya akibat globalisasi dikalangan generasi muda sehingga dibutuhkan penanaman dan pengokohan nilai budaya sejak dini yang dapat dimulai dari jenjang sekolah dasar. Beragamnya kebudayaan yang dimiliki Indonesia menyebabkan banyak siswa kurang mengetahui ragam budaya daerah lain bahkan daerahnya sendiri. Materi keberagaman budaya di Indonesia membutuhkan visualisasi contoh karena banyaknya kebudayaan yang ada, sehingga mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami materi tersebut (Ahmadi, 2017). Untuk pembelajaran dengan materi yang berbasis contoh, pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menjadi pilihan yang baik karena dapat menampilkan beberapa contoh praktis dalam kehidupan nyata, serta dalam proses pembelajarannya dapat menginspirasi semangat peserta didik untuk belajar dan bereksplorasi (Simarmata dan Mujiarto, 2019). Multimedia pembelajaran interaktif, dapat membantu siswa sekolah dasar dalam mengenal dan mengingat ragam budaya daerah yang ada dengan cara yang menyenangkan dan fleksibel digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh.

Sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dari rumah/jarak jauh pada masa pandemi Covid-19, serta sejalan dengan apa yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, maka dipandang perlu untuk dilaksanakan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul

“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Muatan Materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sasetan Kecamatan Denpasar Selatan”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk diteliti, yakni sebagai berikut.

- 1.2.1 Pada masa pandemi covid-19 ini pembelajaran dilakukan secara daring, yang hanya memanfaatkan sumber belajar buku serta hanya menggunakan media berupa gambar yang sifatnya kurang interaktif dan menarik yang menimbulkan kejenuhan dan kebosanan siswa dalam belajar ataupun mengikuti pembelajaran.
- 1.2.2 Dalam pembelajaran daring dibutuhkan media pembelajaran yang fleksibel dengan memanfaatkan teknologi, bisa diakses dengan mudah, serta dapat digunakan berulang kapan pun dan dimana pun apabila ada materi yang belum siswa pahami.
- 1.2.3 Bagi siswa Sekolah Dasar pembelajaran IPS dianggap sulit dan kurang menarik akibat dari penggunaan media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS yang masih monoton, terjadi pergeseran nilai budaya akibat globalisasi dan kurangnya pengetahuan siswa Sekolah Dasar terhadap keberagaman budaya daerah di Indonesia.
- 1.2.4 Ketersediaan *software* media pembelajaran IPS yang berupa multimedia pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar khususnya yang bermuatan materi keberagaman budaya di Indonesia masih sangat minim.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar terfokus pada penyelesaian masalah utama. Adapun fokus penelitian ini yakni sebagai berikut.

Penelitian ini menitikberatkan pada masalah media pembelajaran IPS yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring atau jarak jauh, demi mendukung terlaksananya pembelajaran bermakna ditengah pandemi Covid-19. Mengatasi permasalahan kebosanan siswa terhadap media pembelajaran IPS yang monoton, permasalahan pergeseran nilai budaya pada generasi muda, rendahnya pengetahuan siswa sekolah dasar terhadap keberagaman budaya daerah di Indonesia, serta minimnya ketersediaan media pembelajaran materi keberagaman budaya yang berupa *software* multimedia pembelajaran di Sekolah Dasar. Maka penelitian ini terfokus pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Muatan Materi Keberagaman budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Muatan Materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Muatan Materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Muatan Materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Muatan Materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari hasil penelitian pengembangan ini dibagi menjadi 2 yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, yakni sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis, yakni manfaat dari aspek pengembangan ilmu pengetahuan dan akademik.

Dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat dalam memperkaya konsep, teori maupun cara yang digunakan untuk melakukan pengembangan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis, dari aspek keberfungsian atau kegunaan secara langsung.

1) Bagi Siswa

Dengan penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran IPS, siswa dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar khususnya dalam pembelajaran IPS yang sebelumnya dianggap membosankan, mengenal dan memahami nilai dari keberagaman budaya Indonesia dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan

Multimedia Pembelajaran Interaktif pembelajaran disajikan lebih menarik dan bermakna. Tujuan dari penyajian tersebut adalah agar siswa lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan optimal tidak hanya dalam proses pembelajaran normal namun juga dalam proses pembelajaran daring/jarrah jauh di tengah pandemi Covid-19.

2) Bagi Guru

Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran daring maupun saat pembelajaran sudah berjalan dengan normal, dapat membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia guna mengenalkan, menanam, serta memperkuat nilai-nilai budaya kepada siswa. Membantu guru dalam menciptakan inovasi dan kreativitas sehingga dapat memberikan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan efektif.

3) Bagi Mahasiswa (Peneliti) dan Peneliti lain

Peneliti mendapatkan pengalaman baru dan berharga sebagai calon guru dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dan diperoleh dari proses perkuliahan selama ini. Melatih kemampuan kritis peneliti dalam memberikan sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi di lingkungan pendidikan khususnya dalam jenjang sekolah dasar. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam memberikan informasi terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sesuai kebutuhan perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan terutama peserta didik.

1.7 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif pada pembelajaran IPS. Berikut ini merupakan spesifikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif pada pembelajaran IPS yang dikembangkan.

- 1.7.1 Produk yang dihasilkan berupa aplikasi atau *software* Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam bentuk *HTML5* yang menggabungkan unsur atau komponen teks, gambar, animasi, audio, dan video.
- 1.7.2 Materi yang dimuat atau disajikan dalam produk multimedia yaitu Keberagaman Budaya di Indonesia dari 6 pulau yaitu pulau Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Jawa, Bali, dan Papua. Berupa keragaman budaya dalam rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, serta lagu daerah.
- 1.7.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif dikembangkan dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*.
- 1.7.4 Multimedia Pembelajaran Interaktif ini berupa program atau aplikasi yang dapat dioperasikan dan dikirimkan melalui perangkat *komputer*, *handphone* atau *smartphone* kepada masing-masing siswa pada saat pembelajaran daring dan juga dapat ditayangkan menggunakan proyektor saat pembelajaran sudah berjalan normal.
- 1.7.5 Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan mengarahkan siswa untuk mampu mengingat dan memahami materi yang dimuat dengan cara yang menyenangkan, interaktif serta fleksibel digunakan kapan pun dan dimana pun. Multimedia ini juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan dipelajari secara mandiri oleh siswa atau peserta didik.

1.8 PENTINGNYA PENGEMBANGAN

Pengembangan produk ini penting dilakukan karena setelah mengetahui kebutuhan pada masa pandemi seperti sekarang ini dan juga kebutuhan dari guru dan siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh. Guru dituntut untuk mampu menghadirkan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan penyampaian informasi dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta memanfaatkan teknologi agar mampu mencapai proses pembelajaran yang inovatif. Dalam pembelajaran IPS haruslah mampu untuk menggambarkan keadaan sosial sesuai dengan kenyataan. Dengan media yang monoton seperti gambar atau teks saja tidak cukup, sehingga perlu dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran interaktif yang jauh lebih menarik dan mempermudah penyampaian materi atau informasi. Pada masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini dituntut untuk menghadirkan media yang fleksibel yakni mudah dalam pengiriman atau penyampaian kepada siswa serta dapat digunakan kapan pun dan dimana pun karena dalam kondisi seperti saat ini tidak memungkinkan untuk dilaksanakan proses pembelajaran secara langsung.

Dengan dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada perangkat digital ini, mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, dengan muatan keberagaman budaya guna mengenalkan dan mengokohkan nilai budaya yang telah mengalami pergeseran akibat globalisasi, dikalangan generasi muda. Pengembangan ini mampu mengatasi permasalahan yang muncul terutama dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD, sehingga mampu membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran normal.

1.9 ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada asumsi dan memiliki keterbatasan dalam penelitian antara lain sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1.9.1.1 Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna.

1.9.1.2 Sebagian besar siswa Sekolah Dasar menyukai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang terdiri dari berbagai macam jenis media.

1.9.1.3 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar perlu menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang mampu untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami.

1.9.1.4 Keberagaman budaya menjadi salah satu materi yang penting sebagai usaha pelestarian kebudayaan di kalangan generasi muda, mengingat bahwa bangsa Indonesia memiliki semboyan “Bhineka Tunggal Ika” yang memiliki makna persatuan dalam perbedaan.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1.9.2.1 Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa aplikasi atau *software* multimedia pembelajaran interaktif yang hanya memuat materi keberagaman budaya di Indonesia pada pembelajaran IPS dan diperuntukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.9.2.2 Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini hanya memuat keberagaman budaya dari 6 pulau di Indonesia yakni Pulau Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Jawa, Bali, dan Papua, tidak memuat semua provinsi, serta hanya memuat keragaman budaya berupa rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, serta lagu daerah, karena terbatasnya data berupa vektor gambar animasi budaya Indonesia.

1.9.2.3 Tidak bisa dilakukan uji coba lapangan, serta mengetahui efektivitas produk karena masih dalam masa pandemi covid-19.

1.10 DEFINISI ISTILAH

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang inovatif dan memvalidasi produk yang nantinya dapat bermanfaat bagi pendidikan atau proses pembelajaran, serta menguji kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan.
- 1.10.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah media pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi (multimedia) secara terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu serta pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.
- 1.10.3 Keberagaman Budaya di Indonesia merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar sebagai wujud pengenalan dan pelestarian kebudayaan Indonesia. Keberagaman budaya Indonesia merepresentasikan keindahan dan kekayaan bangsa Indonesia.