

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan dengan banyaknya pembaharuan yang dilakukan diinginkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui berbagai tindakan yang dilakukan. Untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran, guru harusnya membuat pembelajaran dikelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Agar pembelajaran dapat tersampaikan secara keseluruhan maka diperlukan media yang baik (Izza & Wijawanti, 2017).

Sekolah dasar adalah lembaga pendidikan formal yang memberi pengetahuan dan kemampuan, membangkitkan sikap yang baik dalam masyarakat, serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan yang lebih lanjut.

Peran pendidikan dalam kehidupan saat ini adalah mencetak kepribadian masyarakat Indonesia agar menjadi masyarakat yang sadar dan peduli terhadap kemajuan bangsanya terlebih di era globalisasi saat ini. Pengaruh dari era globalisasi sangat jelas dalam kehidupan masyarakat, dengan adanya kompetisi yang bebas seperti saat ini akan menjadi pengaruh yang tidak baik dalam dunia ini (Slameto, dkk, 2016). Teknologi adalah suatu perkembangan yang dihasilkan dari ilmu pengetahuan, yang akan terus diperbaharui di dalam dunia Pendidikan (Lestari,2018). Adanya perkembangan teknologi di kehidupan terlebih lagi dalam proses pembelajaran perkembangan teknologi sangat dimanfaatkan di dunia pendidikan (Jamun,2018).

Teknologi memiliki kemajuan yang memberikan pengaruh baik di dalam proses Pendidikan, bahkan media belajar pun tidak memiliki batasan pada buku pegangan yang diberikan oleh pihak sekolah saja. Dalam menyajikan materi harusna guru dapat mengemasnya dengan menaik agar dapat meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran dikelas (Apriyani, 2015). Maka dari itu, guru harus mampu dalam memanfaatkan teknologi seperti bahan ajar yang menggunakan aplikasi atau alat bantu yang bias digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran dan siswa dapat belajar dengan baik (Megawati, dkk. 2015). Selain bahan ajar dari pihak sekolah, guru harus mampu memberikan hal-hal dalam lingkungan belajar siswa dijadikan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran seperti dalam penggunaan aplikasi yang menunjang ketersediaan media pembelajaran (Prayogo, 2015). Salah satu pemanfaatan IT yang bias dipakai adalah media pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini sangat mempengaruhi pembelajaran di dalam kelas, karena siswa cenderung lebih suka melihat dan mendengar melalui media berupa *video* pembelajaran, animasi, *slide* gambar dan masih banyak hal lain yang menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dan terfasilitasi dengan baik. Hal ini diungkap karena siswa akan tertarik jika menemukan suatu yang baru dan menarik baginya. Guru juga sangat diperlukan untuk peka terhadap karakteristik siswanya. Siswa yang mudah bosan dapat di bangkitkan semangatnya dengan memberikan perhatian dalam pembelajaran. Siswa Sekolah Dasar pada era globalisasi saat ini adalah generasi milenial. Karakteristik dari generasi milenial ini adalah mahir dengan IT dan dengan sangat

gampang menerapkan IT ini dalam kehidupan sehari-harinya dengan menggunakan aplikasi dalam *smartphonenya* (Slameto, 2015).

Media pembelajaran adalah media yang dapat dipegunakan sebagai pengantar pesan dimana dalam lingkup Pendidikan, informasi muncul dalam bentuk materi pembelajaran siswa, sehingga siswa dapat menggapai tujuan dari pembelajarannya (Mawardi, 2018). Hal-hal yang perlu diperhatikan menyampaikan pesan atau informasi yaitu gunakan media pembelajaran yang akan dibuat menyesuaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran lebih bisa menghadirkan sesuatu yang lebih nyata dan dipahami oleh siswa, apalagi adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang bagus dan memancing perhatian siswa.

Pembelajaran ditinjau dari kurikulum adalah sebagai acuan proses pembelajaran di sekolah. Jenjang Pendidikan, kurikulum yang banyak diterapkan adalah kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran bahasa, guru harus memperhatikan beberapa faktor agar pembelajaran bahasa dapat berjalan dengan lancar. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam apresiasi sastra. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas rendah biasanya cenderung tidak suka membaca, apalagi membaca sebuah cerita yang dikemas dengan tidak menarik. Sebuah cerita dongeng yang dikemas dengan menarik, disampaikan dengan cara yang bagus dan sesuai dengan keinginan siswabiasanya akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam cerita pastinya terdapat pesan moral yang akan disampaikan. Jika siswa membaca cerita saja tidak tertarik bagaimana siswa akan memahami makna yang terdapat dalam cerita tersebut. Dalam pembelajaran dikelas harus menciptakan suasana yang santai tapi tetap serius dan prinsip hubungan sosial. Salah satu media pembelajaran yang bisa membuat perhatian siswa tertuju dengan apa yang

dipelajari terhadap dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu dengan menggunakan media interaktif. Disini akan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Articulate*.

Articulate merupakan aplikasi yang dirancang untuk dapat membuat bahan presentasi yang lebih kreatif seperti menggunakan animasi, *audio*, *video* dan gabungan gambar-gambar. Dengan permasalahan diatas penelitian ini bertujuan untuk rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk siswa di kelas III Sekolah Dasar, serta untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hal ini maka dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran siswa di dalam memahami apresiasi sastra yaitu salah satunya adalah cerita dongeng. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate* yang dapat menarik perhatian siswa di dalam apresiasi sastra. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan peneliti maka penelitian pengembangan ini berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Bahasa Indonesia Dalam Apresiasi Sastra Siswa Kelas III Sekolah Dasar”**.

Dengan mengembangkan media ini peneliti berharap agar media ini layak dalam proses pembelajaran dan dapat berhasil dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1 Dalam pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran bahasa Indonesia media pembelajaran yang diterapkan pada siswa masih terbatas, sederhana dan kurang interaktif.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang masih digunakan hingga saat ini masih sulit dipahami oleh siswa.
- 1.2.3 Partisipasi siswa terhadap pembelajaran kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan secara lebih mendalam dan terbatas pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa multimedia pembelajaran interaktif yang menarik dengan menggunakan *Articulate* pada pelajaran bahasa Indonesia dalam apresiasi sastra siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

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

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif pada muatan bahasa Indonesia dalam apresiasi sastra siswa kelas III Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimanakah kualitas multimedia pembelajaran interaktif pada muatan bahasa Indonesia dalam apresiasi sastra siswa kelas III Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif pada muatan bahasa Indonesia dalam apresiasi sastra siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada muatan bahasa Indonesia dalam apresiasi sastra siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat produk yang dicapai dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini yaitu.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberi kontribusi dan sumbangan pemikiran yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dalam apresiasi sastra dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, agar siswa lebih termotivasi dalam belajar menggunakan media ini, karena dengan menggunakan *Articulate* ini pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan Pendidikan.

b. Bagi Guru

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menambah koleksi multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah dapat digunakan kapan saja di kelas maupun secara personal belajar bahasa Indonesia.

d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung dalam meneliti penelitian pengembangan ini dan menambah referensi sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, menghasilkan sebuah produk bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif pada muatan bahasa Indonesia siswa dalam apresiasi sastra kelas III Sekolah Dasar. Berikut ini uraian secara singkat.

- 1.7.1 Media pembelajaran ini dalam multimedia pembelajaran interaktif agar siswa dapat mempergunakan media belajar ini sebagai sumber belajar mandiri dirumah maupun di sekolah.
- 1.7.2 Media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang bisa disimpan dalam CD dan media simpan yang lain.
- 1.7.3 Multimedia pembelajaran interaktif ini memiliki komponen yang siswa untuk lebih efisien menggunakannya dalam keadaan apapun, karena media pembelajaran ini interaktif, siswa dapat menentukan pilihan.

1.7.4 Media belajar ini bisa menumbuhkan minat siswa, karena materi yang ditampilkan menggunakan audio visual dalam bentuk aplikasi.

1.7.5 Aplikasi ini dilengkapi dengan latihan soal sehingga siswa dapat mengevaluasi dirinya sendiri sejauh mana sudah memahami materi yang sudah dibelajarinya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta Sekolah Dasar ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Dalam pembelajaran tersebut guru harus bisa memfasilitasi siswanya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan namun dapat memacu daya berpikir kritis dan keaktifan siswa. Pentingnya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran terlebih lagi dalam kondisi pandemic Covid-19. Selain itu siswa lebih bisa memahami materi yang akan dipelajari karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata dan proses pembelajaran lebih menarik, waktu belajar lebih efisien, belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja serta dapat meningkatkan berfikir siswa terlebih lagi pada generasi milenial yang fasih akan teknologi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

- a. Asumsi dari penelitian pengembangan ini yaitu media belajar yang dibuat dengan *Articulate* dalam apresiasi sastra yaitu cerita dongeng dikelas III Sekolah Dasar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna dan siswa juga dapat memperoleh pengetahuan yang mengaitkannya dengan kehidupan nyata.
- b. Sebagian besar siswa kelas III Sekolah Dasar mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-harinya.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

- a. Uji coba produk pengembangan ini hanya terbatas pada ahli media pembelajaran, ahli isi materi, ahli desain pembelajaran dan uji coba perorangan di kelas III Sekolah Dasar.
- b. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini hanya terbatas pada materi apresiasi sastra untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.
- c. Dalam penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa bahan ajar elektronik dan hasilnya dapat berupa 3D.
- d. Untuk mengakses media pembelajaran ini harus menggunakan *smartphone* dan *laptop*

1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman dengan istilah kunci yang digunakan di dalam penelitian ini, maka dibutuhkan pemberian batasan istilah sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan metode dipergunakan untuk membuat produk tertentu dan juga dipergunakan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.

- 1.10.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah program multimedia yang dapat membuat sebuah media belajar yang biasa dipergunakan oleh siswa secara efektif.
- 1.10.3 Media pembelajaran merupakan media perantara antara siswa dan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran..
- 1.10.4 *Articulate* merupakan aplikasi yang dirancang untuk dapat membuat bahan ajar yang lebih kreatif seperti menggunakan animasi, audio, video dan gabungan gambar-gambar.
- 1.10.5 Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh warga Indonesia untuk keperluan sehari-hari misalnya berinteraksi dilingkungan keluarganya.
- 1.10.6 Apresiasi karya sastra merupakan kegiatan menafsirkan kualitas karya sastra dan menilai kualitas karya sastra melalui proses pengenalan, pemahaman, apresiasi, menikmati, dan menggunakan pengalaman hidup yang terkandung dalam karya sastra

