

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam abad ke-21 menyebabkan perubahan besar pada proses pembelajaran. Kemajuan ini sangat mempengaruhi metode dan pendekatan pembelajaran. Dalam menghadapi dinamika tersebut, guru dituntut untuk mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan inovatif. Pernyataan ini sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Permendikbud Ristek No. 16 tahun 2022 mengenai standar proses dalam pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Peraturan ini menekankan pentingnya penggunaan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang, guna memberikan pengalaman belajar yang berkualitas serta memenuhi kebutuhan peserta didik pada era sekarang.

Kemajuan teknologi telah membawa dampak besar pada bidang pendidikan, khususnya dalam cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi pembelajaran. Peralihan dari metode tradisional menuju penggunaan teknologi mengharuskan guru untuk terus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat Prasetya, dkk (2021:2) menyatakan bahwa guru memiliki posisi yang penting dalam merealisasikan hasil dan proses pendidikan yang bermutu. Dengan demikian, pemahaman komprehensif mengenai teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi keahlian penting yang harus dimiliki bagi para guru, agar dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan juga relevan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era sekarang. Sejalan

dengan hal tersebut Wahyudi & Jatun (2024) menegaskan bahwa Teknologi memiliki kemampuan untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan dapat disesuaikan, sehingga dapat memenuhi kebutuhan masing-masing peserta didik secara individu.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, guru kini dihadapkan pada tuntutan untuk memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran dipahami sebagai berbagai sumber dan perangkat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dengan tujuan agar informasi dapat diterima secara efektif dan mudah dipahami (Pagarra, dkk, 2022:6). Dalam konteks pembelajaran di jenjang sekolah dasar, media pembelajaran memiliki peran penting karena mampu membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui pendekatan visual. Lebih lanjut Pagarra, dkk (2022:10) juga menambahkan bahwa seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga tampil lebih menarik dan interaktif. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, multimedia interaktif menjadi salah satu pilihan media yang tepat untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi secara lebih optimal.

Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang mengintegrasikan beragam unsur, seperti video, audio, animasi, serta elemen visual tiga dimensi. Media ini dirancang secara khusus untuk mendorong terciptanya interaksi yang aktif dan bermakna antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Hafis, dkk, 2022). Pemanfaatan multimedia interaktif tidak

hanya mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih intensif terhadap materi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri mereka. Sejalan dengan hal itu, Sukma & Handayani (2022) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media interaktif dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik ketika menyampaikan pendapat, baik saat melakukan presentasi di kelas maupun dalam diskusi kelompok. Dengan meningkatnya interaksi antara peserta didik, pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran menjadi lebih menyeluruh. Interaksi ini tidak hanya memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata. Pada akhirnya, hal ini berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Pembelajaran IPAS memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai aspek kehidupan manusia dan lingkungan sekitarnya, termasuk pemahaman tentang kondisi geografis, keberagaman budaya, serta hubungan sosial dalam masyarakat. Konteks materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari memungkinkan peserta didik untuk membangun koneksi antara teori dan praktik. Agar proses belajar lebih efektif dan bermakna, dibutuhkan pendekatan inovatif yang mampu menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan menarik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan multimedia interaktif.

Melalui penggunaan multimedia interaktif peserta didik tidak hanya memperoleh informasi secara visual dan auditif, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, membangun pemahaman secara bertahap,

serta mengaitkan informasi dengan kondisi di lingkungan sekitar. Astuti, dkk (2023) menyatakan bahwa teknologi digital mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan realitas konkret, terutama dalam pembelajaran sosial dan geografis. Selain itu, multimedia interaktif juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut Salomo Leuwol, dkk (2023) menyatakan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi, rasa ingin tahu, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS merupakan langkah strategis untuk memperkuat pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi yang berkaitan dengan lingkungan sosial dan geografis, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kepekaan terhadap kehidupan masyarakat sejak dini.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) pada tahun 2022 telah merumuskan capaian pembelajaran sebagai acuan utama dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks, capaian pembelajaran tersebut mengalami penyesuaian dan disempurnakan melalui terbitnya Kepka BSKAP Nomor 032/H/KR/2024. Revisi ini bertujuan untuk menghadirkan materi pembelajaran yang lebih relevan, kontekstual, dan adaptif terhadap dinamika kehidupan nyata yang dihadapi peserta didik. Salah satu bentuk konkret dari pembaruan tersebut adalah penyesuaian materi pada buku ajar kelas IV, di mana topik “Cerita Tentang Daerahku” direvisi menjadi “Di Sini

Tempat Tinggalku.” Materi terbaru ini tidak hanya mempertajam fokus pembelajaran, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk mengeksplorasi konsep peta serta memahami beragam bentuk bentang alam secara lebih mendalam dan kontekstual. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak mengenali lingkungan tempat tinggalnya secara geografis dan sosial, sekaligus mengembangkan keterampilan membaca peta serta mengaitkan informasi dengan kehidupan sehari-hari. Namun, meskipun pembaruan ini memberikan arah yang lebih jelas dan terstruktur, pelaksanaannya di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi terbaru.

Berdasarkan temuan di lapangan, salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh guru dan peserta didik di SDN 186/I Srida kelas IV di dalam pembelajaran materi “Di Sini Tempat Tinggalku” adalah keterbatasan media pembelajaran yang mampu mendukung pemahaman secara optimal. Dalam pelaksanaannya, guru umumnya hanya menggunakan video dari platform YouTube sebagai media bantu, yang bersifat satu arah dan kurang interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti analisis peta, persebaran bentang alam, dan keterkaitan antara kondisi geografis dengan lingkungan tempat tinggal mereka. Padahal, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan mendalam secara konseptual.

Selain itu, meskipun telah tersedia beberapa media pembelajaran digital yang membahas topik bentang alam diluar sana, namun masih bersifat umum dan belum disesuaikan secara spesifik dengan karakteristik materi dalam kurikulum terbaru. Banyak media tersebut belum mengintegrasikan secara komprehensif elemen-elemen penting, seperti keterkaitan antara peta, karakteristik geografis, serta konteks lokal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan selaras dengan arah Kurikulum Merdeka menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Pengembangan ini diharapkan tidak hanya mampu mengoptimalkan proses pembelajaran, tetapi juga mendorong pencapaian kompetensi peserta didik secara lebih maksimal dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar.

Mempertimbangkan kondisi tersebut serta temuan nyata di lapangan, muncul kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran IPAS kelas IV, khususnya pada Bab 3, materi “Di Sini Tempat Tinggalku.” Inovasi ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran di era modern dengan menyediakan sarana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik saat ini. Melalui pengintegrasian teknologi dengan pendekatan pembelajaran yang kreatif, multimedia interaktif dapat memperluas jangkauan materi sekaligus memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang kompleks, seperti peta, bentang alam, dan profesi masyarakat daerahnya. Salah satu perangkat lunak yang dinilai efektif untuk mengembangkan multimedia interaktif tersebut

adalah *Articulate Storyline 3*. Risma Agustina, dkk (2022) menuturkan bahwa *Articulate Storyline 3* adalah sebuah *software* yang dikembangkan untuk menciptakan dan menyajikan materi pembelajaran interaktif dengan cara yang efisien. Sari & Harjono (2021) menambahkan bahwa perangkat ini memiliki antarmuka berbasis *scene* dan *slide* yang dilengkapi berbagai fitur multimedia seperti video, audio, karakter animasi, gambar, serta tautan ke sumber eksternal. Keunggulan lainnya, media yang dihasilkan dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik *smartphone* maupun laptop, sehingga memberikan fleksibilitas penggunaan bagi guru dan peserta didik di berbagai situasi belajar. Dengan fitur-fitur tersebut, *Articulate Storyline 3* menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan mudah dioperasikan.

Mengacu pada penjelasan tersebut, peneliti termotivasi untuk melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Materi “Di Sini Tempat Tinggalku” Untuk Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan dalam mengembangkan multimedia interaktif materi “Di Sini Tempat Tinggalku” untuk pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar?

2. Bagaimana tingkat validitas multimedia interaktif materi “Di Sini Tempat Tinggalku” yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan multimedia interaktif materi “Di Sini Tempat Tinggalku” yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

1.3 Tujuan Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif materi “Di Sini Tempat Tinggalku” untuk pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas multimedia interaktif materi “Di Sini Tempat Tinggalku” yang dirancang dalam mendukung pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan multimedia interaktif materi “Di Sini Tempat Tinggalku” yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai *software* utama untuk mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar pada Bab 3 berjudul “Di Sini Tempat Tinggalku” memiliki spesifikasi pengembangan sebagai berikut:

1. Produk multimedia interaktif dirancang dengan memanfaatkan *software* computer *Articulate Storyline 3* yang mampu dioperasikan melalui komputer dan laptop.
2. Fokus pada materi “Di Sini Tempat Tinggalku” pada Bab 3 pembelajaran IPAS kelas IV, meliputi tentang peta, dan ragam bentang alam.
3. Kompatibel dengan perangkat komputer, laptop, dan *smartphone*, memudahkan akses oleh guru dan peserta didik.
4. Mengusung tampilan yang atraktif, penuh warna, dan dilengkapi dengan gambar dan animasi yang cocok untuk karakter peserta didik di tingkat sekolah dasar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan memainkan peran yang sangat penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas serta cocok untuk digunakan oleh guru dalam aktivitas pengajaran. Dengan memanfaatkan media yang sesuai, konten yang bersifat abstrak seperti pada Bab 3 “Di Sini Tempat Tinggalku” yang dapat dihadirkan dengan cara yang lebih jelas dan menarik perhatian. Pemanfaatan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* untuk menghasilkan suatu multimedia pembelajaran interaktif merupakan solusi yang ampuh sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini serta berjalan dengan baik dan efisien. Selain itu, penggunaan multimedia ini bisa membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran IPAS pada Bab 3 “Di Sini Tempat Tinggalku”. Aspek lain dari pengembangan ini adalah untuk memperkuat kapabilitas dan wawasan kreatif dalam merancang

produk multimedia interaktif dengan memanfaatkan *Articulate Storyline 3* bagi para peneliti.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai *software* utama untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS pada kelas IV di sekolah dasar dilakukan dengan asumsi bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan cara interaktif dan inovatif sehingga membuat minat belajar peserta didik meningkat. Dengan memanfaatkan multimedia tersebut, peserta didik diharapkan akan lebih termotivasi untuk membaca dan aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang disediakan. Melalui media ini, peserta didik diharapkan menjadi lebih bersemangat, tertarik, disiplin, dan terarah dalam proses belajarnya. Pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif ini didasarkan pada keyakinan bahwa pemanfaatan teknologi bisa membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak, menciptakan suasana belajar yang interaktif, serta memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara efektif dan komprehensif. Selain itu, pengembangan multimedia interaktif ini juga memberikan kontribusi bagi peningkatan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan yang semakin kolaboratif dengan teknologi modern.

Berikut adalah beberapa keterbatasan yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini:

1. Media pembelajaran interaktif ini dirancang khusus untuk digunakan di kelas IV sekolah dasar, berfungsi sebagai alat bantu dan sumber referensi dalam mendukung proses belajar mengajar.

2. Media pembelajaran interaktif ini dirancang sebagai edukasi yang secara khusus menitikberatkan pada materi yang terdapat dalam Bab 3 tentang “Di Sini Tempat Tinggalku” yang berfokus pada pengenalan peta dan ragam bentang alam nya.
3. Kelayakan dalam penelitian ini mencakup aspek validitas serta kepraktisan produk yang dikembangkan.

1.7 Definisi Istilah

Untuk mencegah munculnya berbagai interpretasi, sangat penting untuk memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah. Adapun sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan pendekatan dalam penelitian yang bertujuan merancang atau menghasilkan sebuah produk, proses, atau inovasi baru sebagai solusi untuk masalah tertentu atau untuk memenuhi kebutuhan yang sudah dikenali. Penelitian pengembangan biasanya dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan produk yang ada, dan juga dapat digunakan untuk menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya.
2. Multimedia interaktif merupakan sarana atau perangkat yang digunakan untuk memperkaya proses belajar dengan memberikan kesempatan untuk interaksi yang aktif antara peserta didik dan materi pelajaran.
3. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna membuat konten *e-learning* yang interaktif dengan mudah. Dengan menggunakan elemen interaktif seperti kuis, simulasi, dan animasi, pengguna dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran