

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi digital tiba ke Indonesia sekitar tahun 1990-an berkembang pesat berjalan bersama kemajuan zaman. Kemunculan teknologi turut berperan dalam pendidikan saat ini. Kemudahan mengakses, membuat dan menginovasikan pembelajaran menjadi fokus utama pemanfaatan teknologi digital. Seperti yang diungkapkan (Fatimah dkk, 2023) pada masa sekarang ini penggunaan teknologi merupakan pusat perhatian yang urgensi pada kegiatan belajar sehingga dapat membantu berjalannya kegiatan belajar dikelas. Era modern saat ini proses pembelajaran mengacu pada perkembangan teknologi. Pada masa sekarang untuk merancang dan menginovasikan pembelajaran yang menarik. Tantangan yang dihadapi oleh guru menjadi sangat besar untuk mampu sampai pada target pembelajaran dan menyelesaikan masalah didalam kelas pada kegiatan belajar.

Tercapainya tujuan dan masalah pembelajaran, menurut individu dan sekelompok orang harus terus melakukan inovasi desain pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut (Ambarwati dkk, 2021) desain baru pembelajaran menjadi impian yang dapat memberikan pengaruh baik bagi pendidik agar mampu membuat kebaruan keterampilan dalam berbagi bidang. Pola pikir secara kritis, kreatif, imajinatif, kekuatan subjek, dan kecerdasan emosional merupakan poin penting membuat kebaruan desain pembelajaran. Oleh karena itu agar dapat mengembangkan inovasi pendidikan diperlukan adanya

keahlian khusus dalam merancang ide dengan menggunakan digitalisasi dalam kegiatan belajar dikelas.

Ide kebaruan belajar dikelas berbasis teknologi digital harus dirancang dengan baik, dengan memperhatikan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Ide rancangan pembelajaran yang telah didesain akan langsung diimplementasikan kepada peserta didik, jika ide pembelajaran yang dirancang tepat maka rancangan tersebut dapat digunakan, jika sebaliknya maka ide rancangan perlu direvisi, diperbaharui atau diganti berdasarkan uji coba implementasi awal pada peserta didik.

Dalam menggunakan teknologi dibutuhkan sumber daya manusia terampil yang harus diimbangi dengan kemajuan teknologi. Partisipasi masyarakat dalam bidang kehidupan dimasa saat ini dan masa yang akan datang merupakan cara memperdaya individu yang relevan di dunia digital. Inovasi desain bentuk belajar menjadi keinginan yang diimpikan sehingga mampu memberikan banyak hal positif bagi banyak orang terutama pendidik untuk membaharui keterampilan dalam berbagai bidang. Pola pikir secara kritis, kreatif, imajinatif, kekuatan subjek, dan kecerdasan emosional merupakan poin penting agar kebaruan desain belajar dikelas berhasil menurut (Meilita dkk, 2023).

Salah satu wujud inovasi adalah penggunaan teknologi pada pendidikan di era kekinian. Teknologi digital adalah alat yang dapat membantu kegiatan belajar yang tidak sukar untuk dibuat dan mampu menarik perhatian siswa menurut (Yanti, 2021). Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat dilihat dari

implementasi media pembelajaran berbasis digital sehingga menjadikan kegiatan belajar aktif dan terdapat adanya reaksi antara siswa, guru dan media.

Seperangkat alat yang digunakan guru sebagai jembatan untuk mendemonstrasikan materi ajar agar dipahami siswa pada kegiatan belajar di kelas, merupakan media pembelajaran menurut (Pagarra dkk, 2022). Media pembelajaran saat ini yang dibuat harus sejalan dengan perkembangan zaman melibatkan teknologi digital. Proses pembelajaran masa kini membutuhkan media menarik agar disukai siswa pada kegiatan belajar dikelas, memahami materi pembelajaran serta tidak menimbulkan rasa bosan. Media dengan melibatkan siswa pada kegiatan belajar adalah media interaktif.

Media interaktif merupakan sebuah media dengan menyatukan beberapa jenis di dalamnya seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi (Sukma & Handayani, 2022). Terciptanya Media interaktif pada proses pembelajaran akan menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan interaktif. Bentuk media interaktif berupa layanan digital yang dapat memungkinkan mendapat respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan terciptanya interaksi antara media pembelajaran, guru dan siswa.

Bentuk plural dari media interaktif adalah multimedia interaktif. Multimedia merupakan penggabungan beberapa media dan peralatan yang terintegrasi pada proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Jenis media yang dimaksud ialah media visual, audio dan media audio visual. Multimedia interaktif dengan menampilkan beberapa bagian berupa permainan, video, audio dan animasi. Multimedia interaktif tersebut dapat memudahkan siswa

untuk merancang pikiran, perasaan serta perhatian siswa dalam proses belajar dikelas, (Sukma & Handayani, 2022) agar peserta didik dapat termotivasi, aktif serta mendapatkan hasil yang maksimal.

Media interaktif yang dimaksud ialah media yang memiliki kemenarikan tersendiri dibandingkan dengan media yang sudah digunakan dan dikembangkan sebelumnya. Pengembangan media interaktif berdasarkan sila ketiga yaitu “Persatuan Indonesia” yang berisikan tentang kerjasama dan gotong royong yang kerap kali dilakukan masyarakat sekitar sekolah.

Multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan Capaian pembelajaran Badan Standar, Kurikulum dan Assesmen Pendidikan Nomor 32 tahun 2024 pada Fase A peserta didik mengidentifikasi dan menghargai identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, hobi,, Bahasa, serta agama dan kepercayaan di lingkungan rumah dan sekolah; mengenal karakteristik lingkungan tempat tinggal dan sekolah sebagai bagian dari wilayah negara kesatuan republic Indonesia; mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, symbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara garuda Pancasila; mematuhi aturan di lingkungan keluarga dan menceritakannya; mengenal para perumus Pancasila dan menerapkan nilai-nilai Pancasila; dan mempraktikkan sikap dan prilaku menjaga lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

Berdasarkan capaian pembelajaran pendidikan Pancasila keaktifan siswa pada kegiatan belajar dibutuhkan sebuah media yang dapat menunjang berjalannya kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Media yang digunakan berupa multimedia interaktif, dimana multimedia interaktif merupakan

bentuk penggabungan beberapa media pembelajaran menjadi satu kesatuan menjadi sebuah multimedia interaktif yang yang memancing keaktifan siswa pada kegiatan belajar. Multimedia interaktif ini dimaksudkan karena dalam pembuatan media untuk proses pembelajaran memungkinkan menggunakan lebih dari satu jenis media pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif ini bertujuan untuk dapat memancing respon siswa pada kegiatan belajar dikelas agar turut aktif mampu menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru dengan memanfaatkan multimedia tersebut. Maka dari itu multimedia interaktif sangat diperlukan untuk tercapainya tujuan pembelajaran, dengan merujuk pada alur tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru untuk dapat mengetahui berapa kali pertemuan materi pembelajaran dapat disampaikan.

Elemen Pancasila dengan capaian elemen yaitu mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga; mengenal para perumus Pancasila. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dibuat di sekolah masing-masing dengan memperhatikan keadaan sekitar, yaitu pertama melalui pengamatan media dan diskusi tentang *symbol* Pancasila, peserta didik dapat mengenali *symbol* Pancasila dengan tepat; kedua Melalui pengamatan peserta didik dapat menjelaskan hubungan simbol-simbol dan makna Pancasila; ketiga Melalui pengamatan media peserta didik dapat menceritakan hubungan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila Pancasila dengan tepat; keempat, Melalui menyimak media peserta didik dapat mengidentifikasi dan membedakan tugas dalam kegiatan bersama dengan tepat; kelima, Melalui pengamatan media peserta didik dapat mengidentifikasi hal penting dan memilih bertanggungjawab menjaga

hal penting dengan tepat; keenam, Melalui pengamatan media peserta didik dapat memutuskan nilai-nilai yang sesuai Pancasila sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran selama 6 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil eksplorasi dan observasi terkait keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar memerlukan sebuah media untuk menunjang berjalannya kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Penggunaan media sudah diterapkan disekolah hanya saja media yang digunakan kurang mampu untuk membuat siswa berkesan untuk mengikuti kegiatan belajar sehingga kurang maksimalnya capaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk dapat membantu mengembangkan sebuah media pembaruan untuk dimanfaatkan pada kegiatan belajar dikelas. Dengan diterapkannya pembaruan media tersebut diharapkan munculnya ketertarikan serta kesan siswa sehingga memancing siswa untuk turut terlibat aktif pada kegiatan belajar dikelas.

Berdasarkan penjelasan di atas Sejalan dengan pemikiran penulis terkait pengembangan media pembelajaran bagi peserta didik untuk turut aktif pada proses belajar. Penulis bermaksud untuk melaksanakan kegiatan ilmiah berupa penelitian dengan judul "Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar" penelitian berikut ini menerapkan metode penelitian pengembangan atau *mix method* atau *Research and development (R & D)* dengan menggunakan model penelitian *ADDIE*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar?
2. Bagaimana desain pengembangan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat validitas dari pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar?
4. Bagaimana hasil implementasi pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan paparan rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan analisis pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar

2. Mendeskripsikan desain pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar
3. Mendeskripsikan tingkat validitas dari pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar
4. Mendeskripsikan hasil implementasi pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar

#### **1.4 Spesifikasi Pengembangn**

Spesifikasi pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Elemen Pancasila fase A kelas 2 Sekolah dasar yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

##### **1.4.1 Spesifikasi Pendagogi**

1. Guru dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini yang berisikan beberapa media agar siswa turut aktif dengan bermain game dan bermain pan.
2. Membimbing sehingga siswa mudah memahami dan terampil pada kegiatan belajar dengan bermain game dan bermain peran melalui pembelajaran berbasis multimedia
3. Menciptakan kehidupan belajar yang menarik dengan respon siswa yang aktif pada kegiatan belajar dikelas.

#### **1.4.2 Spesifikasi *non* Pedagogi**

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 Sekolah dasar yang berisikan kumpulan media seperti video film singkat untuk bermain peran, *games* edukasi dan teks cerita pendek
2. Elemen Pancasila fase A kelas 2 Sekolah dasar dibuat dengan desain berupa video yang dilengkapi beberapa fitur navigasi dan didalamnya terdapat bebrbagai fitur yang dapat menjadikan siswa aktif seperti latihan soal yang dibuat dengan menggunakan situs *web wordwall*
3. Kebaruan desain pengembangan multimedia interaktif ini menghasilkan suatu produk berupa beberapa media diantaranya teks, audio, video dan audio visua0 dalam kegiatan belajar dikelas sehingga memberikan manfaat yang baik bagi guru dan siswa untuk kelancaran kegiatan belajar.

#### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

1. Untuk siswa, pada kegiatan belajar penggunaan multimedia yang dikembangkan ini akan memancing keterlibatan sera respon siswa sehingga bukan hanya mendapatkan hasil yang baik tetapi juga pengalaman yang berkesan, maka dari itu pengembangan penting bagi siswa untuk menunjang kegiatan belajar dikelas.
2. Bagi guru, pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan tingkat efisiensi proses pembelajaran, kualitas pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran

3. Bagi peneliti, implikasi pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan dan memperoleh hasil maksimal pada kegiatan belajar dengan menelusuri berbagai macam metode dan strategi pengembangan untuk membuat peluang bagi peneliti dalam berkontribusi menginovasikan Pendidikan.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi pengembangan**

Tingkat Pendidikan sekolah dasar memiliki akses teknologi digital seperti ponsel, laptop, komputer dan proyektor dalam proses pembelajaran. Teknologi digital dapat memudahkan guru dalam pengembangan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini di desain untuk membantu proses pembelajaran, meningkatkan efektifitas pembelajaran untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik dan mendapatkan pengalaman yang berkesan bagi peserta didik. Rancangan multimedia interaktif ini dibuat untuk membantu proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi elemen Pancasila Fase A kelas 2 sekolah dasar

### **1.6.2 Keterbatasan Pengembangan**

Berikut adalah batasan-batasan dalam pengembangan penelitian ini:

1. Produk dari hasil pengembangan berupa multimedia interaktif digunakan oleh siswa Fase A kelas 2 sekolah dasar
2. Multimedia interaktif berisikan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 2 Sekolah Dasar
3. Isi konten multimedia interaktif ini berfokus pada Elemen Pancasila berserta maknanya

4. Aspek yang diperhatikan berupa manfaat, kepraktisan, validitas dan keaktifan

### **Definisi Operasional**

1. Pengembangan merupakan proses membuat atau menghasilkan suatu produk baru dan memperbarui produk yang telah ada untuk memperbaiki proses pembelajaran.
2. Multimedia interaktif adalah gabungan beberapa unsur media yang dapat menampilkan beberapa bagian berupa permainan, video, audio dan animasi.
3. Keaktifan siswa merupakan keterlibatan langsung siswa pada kegiatan belajar dikelas, terciotanya kondisi ruang kelas yang hidup.