

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan “adalah penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan membekali dirinya dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, dan keterampilan” (UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan mencakup segala bentuk pengetahuan dan pembelajaran yang terjadi sepanjang kehidupan, di berbagai tempat dan situasi, dengan tujuan memberikan dampak positif pada perkembangan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022).

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan tidak terbatas pada lingkungan formal seperti sekolah atau kampus saja. Sebaliknya, pendidikan mencakup seluruh proses pembelajaran sepanjang hidup individu, yang dapat terjadi di berbagai konteks dan situasi. Tujuan utama pendidikan adalah memberikan pengaruh positif pada perkembangan setiap individu, menunjukkan pentingnya pembelajaran kontinu dan beragam dalam mendukung pertumbuhan dan peningkatan kualitas hidup.

Dengan ada seorang pengajar di tingkat sekolah dasar sepatutnya memiliki keterampilan untuk membimbing siswanya dalam

berpikir secara kritis, kreatif, dan inovatif. Guru SD sebaiknya tidak melihat siswanya sebagai 'gelas kosong' yang hanya perlu diisi dan terus diisi. Sejauh ini, fokus guru seringkali hanya pada pencapaian materi tanpa mempertimbangkan kompetensi yang telah dimiliki oleh siswa. Hal ini perlu diberi perhatian khusus, terutama untuk siswa SD, karena pada usia tersebut, anak-anak sedang mengembangkan kemampuan berbahasa yang akan menjadi dasar penting bagi masa depan mereka.

Menurut (Lestari, 2022) Tantangan pengajaran bahasa di tingkat Sekolah Dasar (SD) menunjukkan adanya durasi pembelajaran yang lebih panjang dibandingkan tingkat sekolah lainnya. Hal ini menandakan signifikansinya pembelajaran pada tingkat tersebut, karena merupakan fase awal yang menentukan keberhasilan dalam melangkah ke tingkat berikutnya. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika terdapat beberapa siswa yang menghadapi kesulitan naik kelas karena belum memiliki kemampuan membaca dan menulis yang memadai. Situasi ini seharusnya menjadi bahan refleksi bagi guru mengenai kegagalan dalam mengajarkan bahasa kepada siswa. Siswa SD seharusnya merasakan kegembiraan dalam pembelajaran bahasa, bukan merasa terkekang dan takut. Panduan untuk membimbing anak-anak dalam merumuskan pikiran mereka harus diperhatikan, misalnya, perbaikan kalimat mereka sebaiknya tidak dipaksakan.

Tugas setiap pendidik adalah memastikan ketersediaan materi pembelajaran untuk menyiapkan proses belajar yang optimal. Pemanfaatan materi ajar tambahan dengan dukungan multimedia diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila metode yang digunakan dianggap kurang efektif. Penggunaan materi ajar berbasis multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada kelas IV di SD Negeri 16 Paoh guru kesulitan dalam memberikan bahan ajar yang interaktif khususnya pada siswa kelas tinggi, guru kelas IV menambahkan bahwa guru biasanya menggunakan bahan ajar yang hanya mengandalkan buku paket saja, sehingga membuat siswa merasa jenuh dan tidak memperhatikan guru. Guru kelas IV juga menambahkan bahwa alat pelajaran di sekolah cukup lengkap untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi tentang “Bertukar atau Membayar” dan guru kelas IV mengharapkan bahan ajar yang bisa di tampilkan secara langsung melalui media interaktif ada modul ajar serta yang dapat melibatkan siswanya secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa yakni dengan

menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dapat membantu guru memberikan bahan ajar yang interaktif dan menarik perhatian siswa sehingga siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran menempatkan bahan ajar dalam peran yang sangat signifikan. Secara keseluruhan, bahan ajar dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan oleh peserta didik dan guru. Bahan ajar ini berisi materi-materi pembelajaran serta pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 16 Paoh, hal tersebut menimbulkan efek pada nilai siswa, dan peneliti menemukan bahwa pada saat ulangan harian pembelajaran materi “Bertukar atau Membayar” terdapat 25 siswa belum mampu mencapai nilai 75, jika di akumulasikan rata-rata siswa mendapat nilai 56, kebanyakan siswa belum mampu mencapai KKM pembelajaran bahasa indonesia. Bisa dilihat bahwa siswa belum mampu mencapai nilai yang baik, tentunya hal ini akan sulit dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa indonesia dimana bahasa indonesia berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu sehingga memajukan daya pikir manusia.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, guru perlu menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif agar siswa

tidak hanya mengikuti pembelajaran secara monoton dan menerima apa yang disampaikan oleh guru tetapi siswa juga terlibat aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, diperlukan bahan ajar berbasis multimedia interaktif agar siswa dapat memahami materi yang dipelajari dan pada akhirnya dapat mengatasi masalah tersebut.

Bahan ajar dapat mempermudah pengajaran bagi guru serta memfasilitasi pemahaman bagi siswa. Guru perlu memahami psikologi siswa untuk menghasilkan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya perancangan materi pembelajaran yang baik, siswa akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai (Syupriyanti & Desyandri, 2021).

Bahan ajar memiliki keunikan dan ketepatan yang khas. Keunikan ini mengindikasikan bahwa bahan ajar tersebut hanya dapat dipergunakan untuk kelompok audiens tertentu dalam konteks pembelajaran khusus. Sementara itu, kekhasan menyiratkan bahwa kontennya dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu dari audiens yang spesifik. Metode penyampaian pun disusun secara sistematis sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan profil siswa yang menggunakan bahan ajar tersebut (Nuryasana & Desiningrum, 2020).

Dengan memanfaatkan teknologi secara efisien untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang inovatif, kita dapat mengembangkan sistem pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang aktif, kreatif, unggul, mampu bersaing baik di tingkat nasional maupun internasional. Mereka diharapkan dapat berpikir kritis, mengatasi permasalahan, dan siap menghadapi tantangan dalam era globalisasi. Selain itu, guru juga diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan keterampilan dalam membuat media pengajaran atau materi pembelajaran guna mengoptimalkan pencapaian tujuan belajar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya merupakan upaya untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai keterampilan berbahasa Indonesia yang benar dan efektif sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta mencapai kematangan emosional dan sosial. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan agar peserta didik dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa. Lebih lanjut, peserta didik diharapkan dapat menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya dan intelektual manusia Indonesia. Dengan demikian,

pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada aspek teknis berbahasa, tetapi juga mengedepankan nilai-nilai kebangsaan, budaya, dan intelektual sebagai bagian integral dari proses pembelajaran (Sahara et al., 2024).

Alasan memilih peneliti ini berharap dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat mengatasi masalah siswa yang sulit memahami materi, membantu guru mengembangkan proses pembelajaran, dengan pengembangan Multimedia Interaktif. Diharapkan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian peneliti tertarik dan perlu mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi “Bertukar atau Membayar” di Sd Negeri 16 Paoh.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa

Indonesia Pada Materi “Bertukar Atau Membayar” di SD Negeri 16 Paoh?

2. Bagaimana tingkat kepratisan hasil belajar siswa menggunakan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada Materi “Bertukar Atau Membayar” di SD Negeri 16 Paoh?
3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada Materi “Bertukar Atau Membayar” di SD Negeri 16 Paoh?

### **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada Materi “Bertukar Atau Membayar” di SD Negeri 16 Paoh.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan hasil belajar siswa menggunakan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada Materi “Bertukar Atau Membayar” di SD Negeri 16 Paoh.
3. Mengetahui tingkat keefektifan penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa

Indonesia pada Materi “Bertukar Atau Membayar” di SD Negeri  
16 Paoh.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat berhasil dengan baik, yaitu dapat mencapai tujuan secara optimal, menghasilkan laporan yang sistematis dan dapat bermanfaat secara umum. Terdapat dua manfaat yang di harapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi lembaga/akademis pendidikan, dapat menjadi bahan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
- b. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan berpikir, serta meningkatkan keterampilan dalam mengajar agar tujuan dalam pembelajaran tercapai.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kajian tentang benda hidup dan benda tak hidup dengan menggunakan Bahan Ajar Bebas Multimedia Intraktif.

###### b. Bagi Guru

Dapat menambah variasi bahan ajar dengan menggunakan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Intraktif.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan keterampilan mengajar guru dengan menggunakan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Intraktif.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti serta memberikan gambaran pada peneliti selanjutnya terkait penelitian pengembangan.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini dapat memperluas cakrawala apresiasi pembaca khususnya dalam bidang pendidikan untuk lebih kreatif lagi dalam mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Intraktif di SD.

#### **E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Penelitian ini akan menghasilkan produk yang dikembangkan adalah bahan ajar bagi siswa kelas IV sekolah dasar yang berbasis multimedia interaktif untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar siswa. Produk ini dibuat untuk mempermudah guru mengajar.

Multimedia ini dirancang dengan daya tarik yang maksimal untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi sesuai dengan kebutuhan mereka. Produk ini dibuat menggunakan aplikasi canva yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar, produk ini terdiri dari tulisan dan desain yang menarik serta

memiliki warna yang cerah. Pendekatan alur produktif digunakan, di mana siswa diarahkan untuk menyimpulkan sebelum materi secara resmi disampaikan.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Berikut adalah dua asumsi yang dapat dianggap dalam pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa SD:

- a. Bahan ajar berbasis multimedia ineteraktif mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bahan ajar berbasis multimedia ineteraktif hanya terbatas pada materi bertukar atau membayar.
- c. Bahan ajar berbasis multimedia ineteraktif dalam dapat diakses menggunakan handphone.
- d. Validator yaitu guru yang sudah pengalaman dalam mengajar dan dosen yang dipilih sesuai bidangnya, validator juga termasuk guru atau dosen yang sering melakukan proses pembelajaran menggunakan media belajar.

### **2. Keterbatasan**

- a. Pengembangan multimedia interaktif ini di kembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar .

- b. Materi yang di sampaikan pada bahan ajar berbasis multimedia interkatif ini terbatas hanya menjelaskan pada 1 Muatan pelajaran bahasa Indonesia pada materi “Bertukar atau Membayar” saja.