

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penggunaan media dan bahan ajar adalah bagian dari komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Bahan ajar perlu disesuaikan dengan kondisi siswa dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pada dasarnya manusia menggunakan media sebagai bentuk perantara untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima (Arsyad, 2016 :4). Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan mengalami kemajuan yang pesat dan berdampak positif khususnya dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi menciptakan banyak inovasi bahan ajar yang canggih dan menarik. Namun kemajuan teknologi terhadap siswa juga berdampak pada nilai-nilai kearifan lokal yang semakin terkikis. Sehingga dibutuhkan nya bahan ajar multimedia interaktif yang dapat digunakan siswa untuk belajar dimanapun, kapanpun dan dengan siapapun sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa, yang berbasis pada kearifan lokal. Maka bahan ajar multimedia interaktif merupakan salah satu komponen penunjang pembelajaran yang sangat penting.

Bahan ajar dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar visual, dan bahan ajar interaktif (Prastowo, 2013 : 306). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk sumber belajar yang dapat digunakan, yang

terdiri berbagai bentuk. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus senantiasa mengupayakan peningkatan kualitasnya dan mengikuti perkembangan yang ada untuk mencapai kemajuan era digital dan teknologi saat ini. Peluang yang ditawarkan oleh penggunaan Teknologi dalam pendidikan begitu banyak jumlahnya, sehingga dapat mengarah pada pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih menarik. Efek ini tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga transformasi model pendidikan, contohnya seperti model jarak jauh ke model e- learning yang menawarkan pilihan baru dalam penyampaian, serta peluang baru dalam layanan pelatihan guru dan dukungan lain. Kapasitas TIK untuk membangun jaringan tanpa batas merupakan kemungkinan pembelajaran inovatif yang setara di seluruh wilayah dan negara. Kemampuan siswa untuk memanfaatkan TIK sudah menjadi kebutuhan baru untuk sistem (Fitriyani 2014 : 270).

Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020, pengguna internet sebanyak 196.714 juta jiwa atau sekitar 73,7% dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 266 juta jiwa. Hasil survei lain juga menyebutkan saat ini internet juga sudah banyak dimanfaatkan dalam bidang ekonomi, yaitu 41,04% membantu pekerjaan, 37,82% informasi membeli, 32,19% beli online, 26,19% cari kerja, 17,04% transaksi perbankan, dan 16,83% jual beli. Adapun perangkat yang digunakan dalam mengakses internet menurut hasil survei 0,65% menggunakan komputer atau laptop pribadi, 59,31% menggunakan smartphone atau tablet pribadi, dan 38,31% menggunakan keduanya (kompas.com).

Berdasarkan hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwasanya saat ini ketertarikan pengguna internet di Indonesia sudah sangat tinggi, internet dapat diakses dimana dan kapan saja, internet juga sangat bermanfaat untuk berbagai bidang mulai dari ekonomi, sosial, maupun pendidikan. Namun dalam aspek pendidikan penggunaan internet masih rendah, kurangnya pemerataan teknologi masih menjadi pekerjaan rumah pemerintah untuk bisa menerapkan teknologi dalam kurikulum (Rizkia, 2018). Banyak sekolah maupun guru sudah mengakses internet menggunakan komputer maupun *smartphone* tapi dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Bambang (2012: 4) bahwasanya 70% guru menyatakan mereka mempunyai komputer/laptop pribadi, dan 30% lainnya menjawab belum memiliki. Dalam hal memiliki laboratorium komputer dari 143 orang guru (90%) menyatakan bahwa sekolah mereka sudah memilikinya, hanya 8 orang guru saja yang menyatakan belum memilikinya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dan sekolah memiliki potensi untuk mengembangkan pembelajaran sesuai perkembangan TIK saat ini dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang dimiliki.

Bersumber dari permasalahan-permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri. Oleh karena itu, penulis memilih multimedia interaktif menjadi bahan ajar interaktif, hal ini didasari oleh pendapat Daryanto (2013:52) “multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses

pembelajaran, menyalurkan pesan yang dapat merangsang kemampuan dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali". Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan pengembangan multimedia interaktif menjadi sebuah bahan ajar yang merupakan salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat menggunakan fasilitas yang ada dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara secara langsung di SD Negeri 4 Sumber Bahagia, Kecamatan Seputih Banyak, Lampung Tengah, pada tanggal 2 Desember 2021, telah ditemukan informasi terkait pelaksanaan proses belajar mengajar yang melaksanakan sistem pembelajaran tematik. Sekolah juga memiliki potensi yang menunjang dalam implementasi penggunaan bahan ajar multimedia interaktif pada pembelajaran. Guru mempunyai *gadget* (laptop) yang dapat dimanfaatkan dalam merancang bahan ajar yang kreatif serta inovatif, namun guru hanya memanfaatkan aplikasi standar yang tersedia pada *gadget* (laptop) tersebut, misalnya *microsoft word* atau *microsoft power point* yang digunakan untuk menyajikan materi serta latihan soal kepada siswa pada pembelajaran sehari-hari untuk beberapa mata pelajaran saja dan kurang mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar. Hal ini membuat siswa masih sulit dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Siswa juga sering tidak kondusif dalam mengikuti pembelajaran

dikarenakan merasa bosan dan kurang antusias.

Selain itu guru juga menyatakan bahwasanya SD Negeri 4 Sumber Bahagia telah mengembangkan pembelajaran sesuai perkembangan TIK menggunakan laptop milik pribadi untuk proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh guru dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas berlangsung cukup baik, namun masih mengalami kendala yang dihadapi pada pembelajaran tematik yaitu memadukan berbagai muatan pembelajaran menjadi satu pembelajaran yang utuh dan sesuai lingkungan siswa. Guru juga mengatakan bahwa bahan ajar dari pemerintah belum mengangkat kearifan lokal Lampung yang menyebabkan guru kesulitan menjelaskan contoh yang tidak ada di lingkungan sekitar siswa. Buku yang disediakan oleh pemerintah atau LKS dari suatu penerbit masih kurang sesuai dengan lingkungan belajar siswa. Materi yang ada kurang memperhatikan karakteristik lingkungan sekitar. Guru harus mengaitkan sendiri materi dengan lingkungan di sekitar siswa sehingga masih kesulitan menyampaikan gambaran dan bentuk kearifan lokal di Lampung.

Kondisi ini tentu dapat mempersulit siswa dalam memahami materi yang seharusnya mengedepankan unsur lingkungan dan budaya lokal, karena unsur ini penting untuk dimasukkan ke dalam proses pembelajaran melalui bahan ajar yang memiliki konten budaya lokal. Pemanfaatan kearifan lokal akan membuat proses belajar lebih bermakna karena siswa berhadapan langsung dan melihat objek dengan kondisi yang ada. Maka perlu adanya inovasi dalam meningkatkan proses pembelajaran yaitu bahan ajar yang

menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Bahan ajar yang dapat dimanfaatkan guru sesuai permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang memanfaatkan peran komputer (laptop) untuk menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi yang bersifat interaktif. Pengembangan multimedia interaktif harus menggunakan metodologi yang tepat agar menghasilkan multimedia interaktif yang berkualitas. Dengan menggunakan bahan ajar interaktif, maka pembelajaran akan lebih interaktif dan menarik perhatian siswa, kualitas belajar siswa akan meningkat, dan jumlah waktu mengajar dapat dikurangi.

Selain sebagai penunjang proses belajar mengajar, multimedia interaktif dapat bermanfaat sebagai media untuk menambah dan memperluas pengetahuan di dalam kelas yang memberi informasi akurat dan terbaru, sehingga dapat membantu siswa untuk bersikap, berpikir, dan berkembang lebih lanjut serta memberi motivasi yang tinggi. Siswa dapat memperluas wawasan dengan mempelajari materi-materi tambahan yang disajikan di dalamnya agar pengguna tidak bosan terhadap materi yang diberikan di kelas. Dengan demikian memotivasi kemandirian belajar dapat menjadi pemicu kreativitas bagi siswa itu sendiri.

Selain mengikuti kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pendidikan di Indonesia juga membutuhkan pendidikan yang membentuk karakter siswa sesuai dengan karakter yang telah diwariskan oleh budaya lokal yang telah ada sejak zaman dahulu. Kondisi yang terjadi saat ini sangat

berbeda dengan apa yang kita pahami tentang kebudayaan lokal, bahkan kebudayaan itu sudah terkikis dan tergantikan oleh budaya asing yang sama sekali tidak kita pahami. Agar eksistensi budaya tetap kukuh, maka generasi penerus dan pelurus perjuangan bangsa perlu ditanamkan rasa cinta akan kebudayaan lokal khususnya daerah.

Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran di sekolah. Di SD Negeri 4 Sumber Bahagia, Kecamatan Seputih Banyak, Lampung Tengah, saat ini belum merealisasikan pendidikan berbasis kearifan lokal, misalnya dengan mengadakan kegiatan-kegiatan kesiswaan yang menekankan pada pengenalan budaya lokal yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan sosial dan lingkungan budaya. Pengadaan sanggar seni budaya di sekolah sebagai sarana merealisasikan bakat juga dipandang perlu untuk meningkatkan pengetahuan dan kecintaan para siswa pada kebudayaan lokal di daerahnya sendiri.

Permainan tradisional yang hampir punah juga sebaiknya diekspor kembali. Selain itu, penggunaan bahasa lokal dipandang perlu diaplikasikan paling tidak satu hari dalam 6 hari proses pembelajaran. Pada praktiknya, mata pelajaran muatan lokal dipandang merupakan pelajaran kelas nomor dua dan hanya dianggap sebagai pelengkap. Sekolah hanya menerapkannya sebatas formalitas untuk memenuhi tuntutan kurikulum yang dituangkan dalam berbagai peraturan (Hindami, 2013). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar multimedia

interaktif berbasis kearifan lokal pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD.

Penelitian dilakukan agar tercapainya media belajar yang menarik, efektif dan sesuai tema yang dibuat. Peneliti mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif dengan mengintegrasikan beberapa kearifan lokal. daerah yang diambil dan dipilih karena dekat dengan tempat tinggal siswa dan sesuai kompetensi dasar yang ada di buku siswa kelas IV. Hal ini dimasukkan ke dalam materi agar siswa mengetahui daerahnya sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah tempat tinggalnya. Bahan ajar multimedia interaktif juga akan mendorong siswa supaya lebih tertarik dan antusias dalam belajar. Hal tersebut mendorong peneliti ingin mengatasi masalah dengan menciptakan suatu media yaitu dengan mengembangkan “**Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut.

1. Minimnya bahan ajar yang digunakan oleh guru.
2. Bahan ajar LKS kurang sesuai dengan lingkungan belajar siswa.
3. Belum maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam aspek pendidikan.
4. Siswa masih sulit dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak.
5. Pengenalan kearifan lokal hanya sebatas pada mata pelajaran muatan lokal



saja.

6. Belum ada pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis kearifan lokal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam menggali dan mengatasi masalah yang ada. pembatasan masalah yaitu minimnya pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD?
2. Bagaimanakah kualitas dan kelayakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan dalam penelitian ini, Adapun tujuan yang akan dicapai sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada tema daerah tempat tinggal kelas IV SD.
2. Menganalisis kualitas dan kelayakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada tema daerah tempat tinggal kelas IV SD.

## **F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan bahan ajar multimedia interaktif menggunakan *software adobe flash*. Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia sebagai berikut:

### **1. Spesifikasi Kebutuhan Pengembangan Media**

#### *a. Hardware*

Perangkat keras yang digunakan untuk membangun multimedia interaktif berbasis android adalah sebagai berikut:

- 1) Laptop

#### *b. Software*

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun multimedia interaktif berbasis android adalah sebagai berikut:

##### *1) Adobe Flash CS6*

Digunakan untuk menyatukan seluruh elemen yang digunakan untuk multimedia interaktif, seperti gambar, audio, teks, dan lainnya.

##### *2) Adobe Photoshop CS6 dan Canva*

Digunakan untuk membuat gambar visual 2D seperti, vektor, kartun, icon, dan visual text.

### 3) *Microsoft Word*

Digunakan untuk membuat storyboard multimedia interaktif.

#### c. *Media test Platform*

##### 1) Laptop

Media yang dijalankan menggunakan laptop dapat menggunakan multimedia interaktif dalam format (.exe)

##### 2) Android

Media yang dijalankan menggunakan android dapat menggunakan multimedia interaktif dalam format (.apk)

#### d. Keperluan akses pengguna

Pengguna dapat menggunakan laptop atau android untuk mengakses serta menggunakan multimedia interaktif. Pengguna dapat menyediakan laptop atau android dengan spesifikasi standar. Pada dasarnya multimedia interaktif ini dapat dijalankan dengan mudah dan sangat ringan untuk digunakan.

## **2. Spesifikasi produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android.**

Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan dan dibuat sesuai kebutuhan penggunaan dari berbagai aspek untuk meningkatkan dan inovasi proses belajar mengajar baik itu di dalam kelas maupun mandiri. Multimedia pembelajaran interaktif ini dilengkapi beberapa fitur seperti gambar, suara, teks, serta animasi di dalamnya, hingga membuat pengguna menjadi lebih tertarik untuk menggunakannya.

a. Visual

Multimedia pembelajaran interaktif ini dilengkapi beberapa tampilan visual sebagai berikut:

- 1) Background (Gambar, Karakter, dan lainnya)
- 2) Gambar Bergerak (Animasi 2D)
- 3) Warna (Gambar, Teks, Latar, dan lainnya).

b. Perangkat

- 1) Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat dijalankan pada perangkat komputer atau laptop dan *smartphone* android.
- 2) Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dilengkapi dengan unsur teks, gambar, video, audio dan animasi
- 3) Multimedia interaktif menampilkan (1) halaman pembuka dan menu petunjuk, yang berisi tentang penggunaan multimedia interaktif (2) Tersedia pendahuluan berisi kompetensi yang harus dicapai siswa. (3) Materi, berisi kegiatan pembelajaran yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Lampung yang harus dikuasai siswa. (4) kuis, menu ini berisi soal evaluasi dan skor. (5) dilengkapi dengan halaman evaluasi, dan biografi pengembang.
- 4) Multimedia interaktif yang telah dikembangkan dengan *software adobe flash*, kemudian disimpan dalam format apk. Format tersebut dapat didownload pada android. Sehingga mudah disimpan pada *personal computer* yang dapat dirancang secara *offline*, sehingga memudahkan pengguna pemula.

### **3. Spesifikasi Konten**

Spesifikasi konten yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar multimedia interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada tema Daerah Tempat tinggalku Kelas IV SD. Adapun lingkup pengembangan berbasis kearifan lokal yaitu, pada daerah Lampung. Terutama di lingkungan sekitar siswa daerah Sumber Bahagia, Kec. Seputih Banyak, Kab. Lampung Tengah, Lampung. Konten pada multimedia interaktif memuat materi pada tema daerah tempat tinggalku berupa cerita fiksi “Asal mula Kota Lampung”, dan Cerita fiksi jenis fabel yang mengangkat kearifan lokal Lampung yaitu, Gajah. Selain itu konten yang ditampilkan berupa kearifan lokal seni tari daerah Lampung, yaitu Tari Sembah.

### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap masalah yang sedang diteliti, adapun manfaat yang diperoleh terbagi menjadi dua, yaitu.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa tambahan referensi tentang prosedur pengembangan bahan ajar interaktif yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Manfaat bagi peneliti**

Penelitian ini membantu peneliti untuk mengembangkan pembelajaran guna dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan

ajar yang dapat menarik bagi siswa.

b. Manfaat bagi guru SD

Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada siswa. Serta sebagai sumber dan bahan belajar alternatif bagi guru.

c. Manfaat bagi siswa

- 1) Sebagai pelengkap sumber belajar dalam pembelajaran siswa
- 2) Membantu siswa dalam mengenal kearifan lokal.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan

Bahan ajar multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dikembangkan berdasarkan asumsi :

- a. Bahan ajar multimedia interaktif ini digunakan oleh siswa kelas IV SD untuk mempelajari dan memahami materi tema Daerah Tempat Tinggalku sekaligus mengenal kearifan lokal.
- b. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis kearifan lokal tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Bahan ajar multimedia interaktif ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya dapat digunakan oleh siswa kelas IV SD tema Daerah Tempat Tinggalku.