

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pentingnya pengembangan sumber daya manusia berkualitas dapat dicapai melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, efisien, dan efektif (Elvi & Humairah, 2019, hal. 121). Menurut Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya yang disadari untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan, guna mendukung peran mereka di masa depan. Undang-Undang ini kemudian diperbaharui dengan UU No. 20 tahun 2003, yang menekankan pentingnya sistem pendidikan nasional untuk memberikan akses pendidikan yang merata, peningkatan kualitas, serta keberlanjutan manajemen pendidikan yang efisien dan relevan di tengah tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global.

Jika membahas mutu pendidikan yang ada di Indonesia, menurut laporan UNESCO, Indonesia saat ini menempati peringkat ke-64 dari 120 negara dalam hal kualitas pendidikan internasional. Berdasarkan Indeks Perkembangan Pendidikan Indonesia tahun 2015, Indonesia berada pada peringkat ke-57 dari 115 negara. Kualitas pendidikan di Indonesia masih jauh tertinggal jika dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lainnya, seperti Singapura yang menempati peringkat ke-11 (Alvira, dkk, 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa mutu pendidikan di

Indonesia masih rendah jika dibandingkan dengan negara-negara di Asia dan negara maju lainnya.

Hasil belajar yang rendah yang dicapai oleh peserta didik menjadi cerminan dari rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Penyebab rendahnya prestasi belajar siswa adalah karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara menarik dan bervariasi untuk membangun semangat belajar siswa (Olivia, Wayan & Aurora, 2023, hlm. 199). Prestasi seorang guru dalam mengajar dapat dilihat dari kemampuannya untuk mendorong partisipasi aktif sebagian besar peserta didik, termasuk secara fisik, mental, dan sosial. Hal ini tercermin dalam semangat dan dedikasi guru dalam mengajar serta tingkat kepercayaan dirinya (Agung, dkk, 2022, hlm. 125). Dalam konteks perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini bisa dimanfaatkan untuk pengembangan dan peningkatan pembelajaran seiring dengan perkembangan di bidang pendidikan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 November 2023 di UPTD SDN 010028 Simpang Empat pada guru kelas IV diketahui bahwa belum tersedianya multimedia pembelajaran interaktif pada pelajaran IPAS sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional. Guru biasanya menggunakan media gambar, handphone, dan laptop langsung dalam pembelajaran tanpa menggunakan proyektor. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyadari bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang mendukung interaksi antara guru dan siswa serta rendahnya minat belajar siswa. Guru berharap teknologi dapat lebih terlibat dalam pengembangan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan memperhatikan kekurangan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif agar

media tersebut dapat berinteraksi secara langsung dengan siswa dan memberikan umpan balik kepada siswa.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam mempelajari materi karena tampilannya yang menarik dan menghibur. Materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan dengan menggunakan gambar, suara, animasi, dan video, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi tersebut. Dengan memanfaatkan media interaktif yang menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, suara, dan video dalam satu media, peserta didik juga akan lebih aktif selama proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar, pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta memungkinkan interaksi langsung dengan mereka. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran menjadi sangat penting.

Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif telah didukung oleh studi Hafifa Amani pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih di Kelas V SD Negeri 130002 Tanjung Balai T.A 2020/2021". Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan setelah penerapan multimedia pembelajaran interaktif. Sebelum menggunakan multimedia

pembelajaran interaktif, nilai rata-rata peserta didik adalah 66,75. Setelah menerapkan multimedia pembelajaran interaktif, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 88,25 dengan kategori "Baik Sekali" dan "Tuntas". Oleh karena itu, multimedia pembelajaran interaktif ini dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Kuis PeNA pada Pelajaran IPAS Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya Kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari konteks yang telah dijelaskan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV UPTD SDN 010028 Simpang Empat belum tersedia.
2. Kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran menyebabkan pembelajaran masih bersifat konvensional.
3. Saat ini, media pembelajaran yang digunakan belum mampu menghasilkan pembelajaran yang interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, fokus penelitian ini terpusat pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan kuis PeNA menggunakan *Power Point iSpring* pada mata pelajaran IPAS Bab 5 Cerita tentang Daerahku, Topik *Daerahku dan Kekayaan Alamnya* materi Potensi Kekayaan Alam Daerah Tempat Tinggal kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat T.A 2023/2024. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan dengan “kuis PeNA” merupakan kuis yang langkah pengerjaannya dengan cara Perhatikan dengan seksama, pada topik daerahku dan kekayaan alamnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dengan kuis PeNA berbantuan *power point iSpring* pada pelajaran IPAS topik daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif dengan kuis PeNA berbantuan *power point iSpring* pada pelajaran IPAS topik daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat?
3. Bagaimana keefektifan multimedia pembelajaran interaktif dengan kuis PeNA berbantuan *power point iSpring* pada pelajaran IPAS topik daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dengan kuis PeNA berbantuan *power point iSpring* pada pelajaran IPAS topik daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat.
2. Mengetahui kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif dengan kuis PeNA berbantuan *power point iSpring* pada pelajaran IPAS topik daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat.
3. Mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif dengan kuis PeNA berbantuan *power point iSpring* pada pelajaran IPAS topik daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membawa inovasi dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Power Point iSpring* untuk pembelajaran IPAS dengan topik “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” di kelas IV. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa., serta membantu mereka menjadi lebih kreatif dalam belajar secara mandiri maupun dalam kelompok.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi guru dalam mengembangkan pendekatan baru menggunakan media pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih menarik. Referensi ini diharapkan dapat mendorong penggunaan media yang lebih kreatif dan menghindari kejenuhan dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi media pembelajaran kepada lembaga pendidikan, serta menyajikan ide dan saran yang berguna untuk melengkapi perangkat multimedia pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman dan memperluas pengetahuan dalam mengembangkan metode pembelajaran interaktif multimedia menggunakan *Power Point iSpring*.