

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pengetahuan akan mudah dikonstruksikan oleh siswa apabila siswa mendapatkan pengalaman nyata ketika proses mendapatkan pengetahuan tersebut. Pengalaman nyata tersebut dapat berupa interaksi langsung siswa dengan objek yang akan dijadikan pengetahuannya, suatu mutu luaran pendidikan tinggi yang kualitas adalah yang mampu mencetak manusia yang bermartabat dan bersaing dengan negara-negara lain secara global. Peningkatan mutu pendidikan ini dapat memanfaatkan teknologi yang saat ini semakin maju, sehingga dunia pendidikan tidak canggung dalam pemanfaatan teknologi guna peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan dikenal dengan adanya proses belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses dan aktivitas psikis yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif dari suatu pengalaman yang telah dipelajari (Kosasih, 2021).

Sejalan dengan itu, istilah pendidikan tidak pernah lepas dengan istilah pembelajaran, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Peningkatan kualitas pendidikan dengan pada aspek pembelajaran kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas adalah bentuk interaksi belajar antara siswa, pendidik dan sumber belajar. Sumber belajar adalah semua sumber seperti pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dimanfaatkan siswa sebagai sumber untuk kegiatan belajar dan dapat meningkatkan kualitas belajarnya. Sumber belajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran,

begitu juga sebaliknya media pembelajaran juga dapat dialih fungsikan sebagai sumber belajar dalam pemanfaatanya (Jonassen, 2015). Pembelajaran sebagai suatu proses adalah sistem yang melibatkan berbagai komponen mulai dari siswa, guru, materi, metode, sumber belajar dan media pembelajaran, hingga penilaian memberikan fasilitas atau kemudahan belajar bagi siswa maupun guru (Deliany, 2019).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan tidak terlepas dari adanya suatu proses pembelajaran yang sistematis yang dilakukan oleh pendidik dan siswa yang bertujuan untuk memperoleh adanya perubahan sikap dan tata laku dalam usaha mendewasakan manusia, serta dalam pendidikan diperlukanya suatu sumber belajar baik itu sumber belajar yang dimanfaatkan maupun sumber belajar yang didesain.

Jenis-jenis sumber belajar antara lain sebagai berikut pesan, manusia, bahan media, peralatan teknik dan peralatan. Jenis-jenis sumber belajar yang dimanfaatkan diantaranya bahan ajar cetak dan non cetak. Bahan ajar cetak berupa berbagai informasi materi pelajaran yang berbentuk media cetak seperti buku ajar, majalah, koran, dan lain sebagainya (Kosasih, 2021). Bahan ajar non cetak merupakan bahan ajar yang memuat isi pembelajaran yang tuangkan kedalam teknologi non cetak baik itu dalam bentuk audio, audio visual, multimedia interaktif, display dan komputer (Triana et al., 2019). Bahan ajar didalamnya dapat berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menunjang keberlangsungan suatu proses

pembelajaran, baik itu berupa bahan ajar cetak dan non cetak yang didesain khusus secara khusus untuk proses pembelajaran di dalam bahan ajar tentunya berisi materi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai siswa.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam suatu pembelajaran dapat mengubah suatu bahan ajar cetak menjadi bahan ajar non cetak yang dikemas dalam sebuah media, terutama dalam multimedia. Bahan ajar berbasis multimedia adalah bahan ajar yang disusun dan dikembangkan dengan menggunakan alat bantu. TIK dapat digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas (Agnesi, 2021).

Proses suatu pembelajaran pentingnya adanya visualisasi dan verbalistik dalam pengalaman belajar yang disebut “kerucut pengalaman Edgar Dale” dikemukakan bahwa ada suatu kontinum dari konkret ke abstrak antara pengalaman langsung, visual dan verbal dalam menanamkan suatu konsep atau pengertian (Khasanah, 2021). Semakin konkret pengalaman yang diberikan lebih menjamin terjadinya proses belajar. Efisiensi belajar diusahakan ada agar pengalaman belajar yang diberikan semakin abstrak. Pengalaman belajar tersebut dapat disajikan dalam bentuk media pembelajaran. Pada proses pembelajaran, posisi media pembelajaran sebagai sumber belajar sudah mulai menggeser posisi tenaga pendidik sebagai sumber belajar. Media yang dapat menjalankan fungsi tersebut adalah program multimedia interaktif Perkembangan multimedia membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan (Ivanto, 2022).

Multimedia interaktif pada umumnya terdiri atas elemen-elemen teks, gambar, seni grafis, suara, animasi, dan vidio yang dimanipulasi secara digital. Multimedia dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video, dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkreasi (Putra, 2020). Berkembang pesatnya teknologi informasi dapat menyajikan data dan mentransfer informasi dengan kecepatan tinggi sehingga ilmu pengetahuan dapat diakses secara cepat oleh penggunanya. Perkembangan teknologi saat ini menuntut dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan perubahan dan perkembangan teknologi sehingga meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada proses pembelajaran di kelas.

Pendidikan dalam era ini harus mampu mempersiapkan siswanya dalam menghadapi 3 hal, antara lain mempersiapkan siswa untuk belajar menyelesaikan suatu masalah, mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja secara mandiri maupun dalam tim, mempersiapkan siswa untuk belajar menggunakan teknologi. Tiga hal di atas tentu dibutuhkan pendidik yang berkualitas dan kompeten. Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini yaitu harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang terintegrasi dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ma’arif, 2015). Perkembangan teknologi yang pesat mampu memudahkan siswa untuk belajar, peranan teknologi mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar lebih baik, maka dari itu diperlukan pengembangan dalam suatu pendidikan. Undang-Undang yang mengatur tentang pengembangan dalam sistem pendidikan diatur dalam Pasal 1 ayat 7 UU No.11 Tahun

2019 dengan menyatakan pengembangan adalah “Kegiatan untuk peningkatan manfaat dan daya dukung ilmu pengetahuan dan Teknologi yang telah terbukti kebenaran dan keamanannya untuk meningkatkan fungsi dan manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi”

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan dari beberapa elemen yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, dan video serta link dan *tool* sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, serta interaksi, hal ini juga perlukan dalam proses pembelajaran dikarenakan didukung oleh perkembangan TIK, sehingga dapat menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan.

SMP Kristen Kandora merupakan sekolah menengah pertama yang terletak di Kandora, Kab. Tana Toraja Prov. Sulawesi Selatan, SMP Kandora memiliki akreditasi B, berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru yang ada di sekolah dengan memperoleh informasi bahwa jumlah tenaga pendidik terdiri dari 19 tenaga pendidik, jumlah siswa keseluruhan pada semester genap tahun ajaran 2024 terdiri dari 176 siswa. Siswa laki-laki terdiri dari 92 siswa, dan siswa perempuan terdiri dari 84 siswa. Kondisi lingkungan sekolah yang memadai dapat menunjang kegiatan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif, jumlah ruangan yang ada di sekolah terdiri dari 9 ruang kelas, pembagian ruangan kelas tersebut terdiri dari 2 ruangan kelas untuk kelas VII, 2 ruangan kelas untuk kelas VIII, 2 ruangan kelas untuk kelas IX, dan untuk 3 ruangan yang lainnya dijadikan sebagai ruangan untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler. Terkhusus pada kelas VII jumlah siswa terdiri dari 54 siswa yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 11 Mei 2024, dengan

memperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar penggunaan sebuah bahan ajar hanya terbatas pada bahan ajar cetak baik itu berupa buku cetak dan LKS, jika dilihat dari segi penggunaan bahan ajar non cetak penggunaanya sangat terbatas dalam proses pembelajaran terutama penggunaan multimedia, proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia sangat terbatas, berdasarkan data tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS.

Bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS, ini sangatlah dibutuhkan di SMP Kristen Kandora dikarenakan keadaan sekolah yang masih dalam tahap berkembang serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang telah tersedia. Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif disekolah tersebut dapat diterapkan karena di sekolah tersedia fasilitas yang mendukung serta dapat menunjang penggunaan multimedia interaktif, yang terdiri dari ketersediaan LCD, *chromebook*, serta siswa diperbolehkan untuk menggunakan *smartphone* pada proses pembelajaran dengan pengawasan guru yang terkait, ketersediaan fasilitas ini digunakan untuk mengakses dan menunjang penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS.

Proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPS tentunya membutuhkan suatu media pembelajaran, media pembelajaran yang dimaksud adalah bahan ajar berbasis multimedia interaktif, dikarenakan dari mata pelajaran IPS cakupan materi yang sangat luas terutama pada materi keadaan alam dan aktivitas penduduk Indonesia, yang membahas mengenai letak dan pengaruhnya bagi keadaan alam Indonesia serta

didalamnya berisi letak astronomis dan geografis Indonesia sehingga berdampak pada ketidak pahaman siswa dalam mempelajari materi tersebut, hal ini juga disesuaikan dengan keadaan sosial lingkungan masyarakat sekitar maka dari itu diperlukanlah sebuah multimedia interaktif dalam mata pelajaran IPS, yang diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih konkret kepada siswa dengan menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian dari atas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Kristen Kandora”. Diharapkan dapat berguna untuk memberikan solusi terhadap beberapa permasalahan yang dihadapi siswa, dan tenaga pendidik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Kristen Kandora?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Kristen Kandora?
3. Bagaimana kepraktisan dari bahan ajar berbasis multimedia interaktif pelajaran IPS Kelas VII di SMP Kristen Kandora?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini dilakukan adalah

1. Mendeskripsikan desain penembagan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Kristen Kandora
2. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Kristen Kandora
3. Mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Kristen Kandora.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan multimedia interaktif yang mempermudah siswa dalam kegiatan belajar, manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan praktis.

#### 1. Teoritis

Menambah pilihan multimedia interaktif untuk pembelajaran siswa kelas VII, dapat dijadikan sebagai landasan penelitian berikutnya.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Tenaga Pendidik

Pendidik dapat menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang variatif dan inovatif dalam mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang sedang diajarkan.

##### b. Bagi Siswa

Mempermudah siswa dalam pemahaman materi, serta penggunaan bahan ajar

berbasis multimedia interaktif ini dapat memotivasi siswa untukgiatan belajar

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan sebagai tambahan bahan ajar berbasis multimedia di sekolah.