

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung dengan sangat cepat, memungkinkan arus informasi mengalir dengan lebih cepat. Kemajuan teknologi ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan, karena masyarakat saat ini sangat bergantung pada teknologi dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan mereka, mulai dari bidang transportasi, kesehatan, pendidikan, komunikasi, hingga bisnis, di mana teknologi memainkan peran yang sangat signifikan (Vathur et al., 2022). Perkembangan teknologi informasi menjadi elemen penting dalam berbagai aspek kehidupan, terutama bagi lembaga atau perusahaan, karena mendukung kelancaran operasional dan prosedur mereka.

Revolusi industri 4.0 dalam perkembangan teknologi informasi juga berdampak pada sistem pendidikan 4.0, di mana proses pembelajaran banyak memanfaatkan teknologi. Penerapan teknologi memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tanpa batasan ruang atau waktu, sehingga pembelajaran tidak hanya terbatas pada saat di dalam kelas (Surani, 2019).

Pendidikan adalah elemen kunci dalam mendorong pembangunan dan perkembangan sosial masyarakat. Di era digital saat ini, teknologi informasi berperan penting dalam mendukung pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran (Cris Smaramanik Dwiqi et al., 2020). Teknologi informasi memiliki sifat efisien dan efektif, Sifat efisien dan efektif dari teknologi informasi merupakan keuntungan untuk memperoleh informasi yang berkembang di dunia global

(Turmudi, 2022). Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan minat belajar dari seseorang

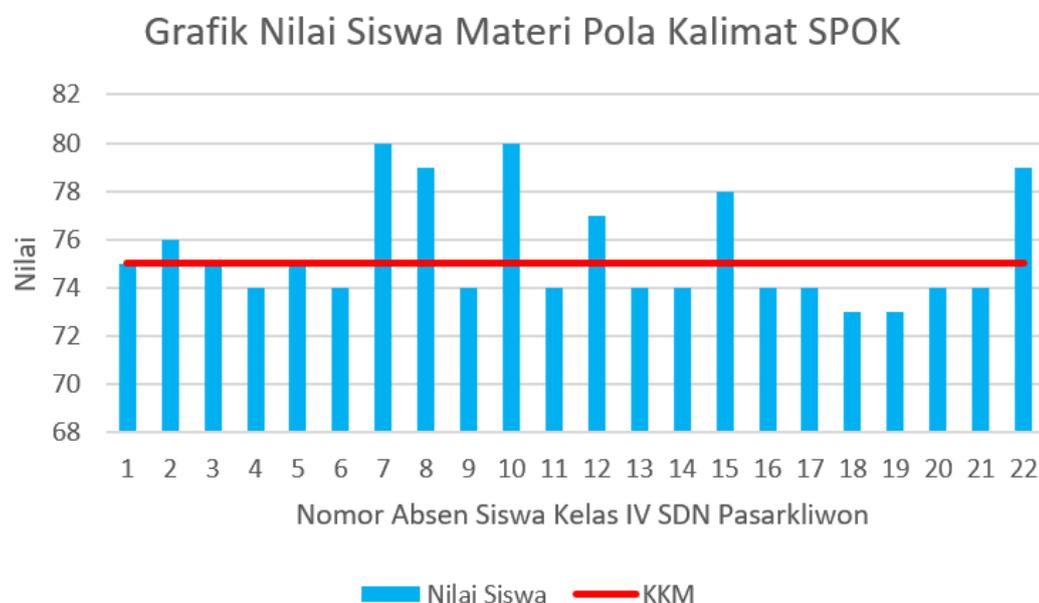
Meningkatnya minat belajar dari seseorang juga disebabkan karena masyarakat saat ini lebih condong tertarik pada hal yang dinilai lebih efektif. Pembelajaran yang bisa dikatakan efektif dapat ditandai dengan sifatnya yang menekankan pemberdayaan peserta didik (Suryandaru, 2020).

Penggunaan multimedia interaktif dapat sangat membantu dalam proses pembelajaran dengan cara menarik minat siswa. Dengan memanfaatkan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan animasi, multimedia interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih adaptif dan variatif, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi siswa (Anggraeni et al., 2021). Multimedia interaktif berperan sebagai media yang mampu menampilkan konten secara dinamis dan interaktif, memungkinkan penggabungan format teks, grafik, animasi, video, dan audio. Belum digunakannya media pembelajaran interaktif bisa dapat menjadi salah satu penyebab siswa cenderung kurang tertarik atau mudah bosan dalam proses pembelajaran. Apabila hal ini tidak dapat diperhatikan dengan baik maka dampaknya ada pada pada hasil belajar dari peserta didik tersebut

SD Negeri Pasarkliwon Surakarta, yang berlokasi di kota Surakarta, Jawa Tengah, masih belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kurangnya minat guru, terutama yang sudah lanjut usia, serta minimnya informasi, menjadi alasan utama kurangnya pemanfaatan teknologi di sekolah ini.

Berdasarkan wawancara dengan Guru Kelas IV Sd Negeri Pasarkliwon pada 27 Juni 2023, Pada penulisan mendapatkan informasi bahwa nilai yang diperoleh siswa

dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi pola kalimat, masih belum mencapai tingkat yang memuaskan. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami dan mengaplikasikan pola kalimat dengan benar. Oleh karena itu, perlu diadakan evaluasi lebih mendalam terhadap metode pengajaran yang digunakan, serta pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi ini.



Gambar 1.1 Daftar nilai siswa

Berdasarkan data tersebut, terdapat 13 dari 22 siswa yang nilainya berada di bawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) 75, yang berarti sekitar 59% dari total siswa masih belum memenuhi KKM. Selain itu untuk menunjang pemahaman materi ini maka penulis tertarik untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif yang dikhususkan bagi kelas 4 dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi Pola Kalimat SPOK. Diharapkan dengan dibuatnya media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman & meningkatkan minat belajar para siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian yang berjudul “Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pola Kalimat Spok Kelas IV”

- a. Bagaimana perancangan media pembelajaran interaktif dibuat untuk pelajaran Bahasa Indonesia materi Pola Kalimat SPOK Kelas IV?
- b. Bagaimana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi Pola Kalimat SPOK?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia materi pola kalimat?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian yang berjudul “Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pola Kalimat Spok Kelas IV”

- a. Peneliti memfokuskan untuk menyajikan animasi materi pola kalimat SPOK pengertian, jenis dan penggunaannya sesuai dengan tingkatan kelas untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disajikan.
- b. *Output* hanya bisa dibuka melalui PC/Laptop.
- c. Sistem ini menampilkan fitur seperti halaman menu, menu materi meliputi subjek, predikat, objek, dan keterangan, serta halaman quiz.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari penelitian yang berjudul “Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pola Kalimat Spok Kelas IV”

- a. Menghasilkan bahan pembelajaran multimedia interaktif Bahasa Indonesia materi Pola Kalimat Spok Kelas IV meliputi pengertian, jenis dan penggunaannya.
- b. Dapat meningkatkan pemahaman siswa sebagai pengguna media pembelajaran interaktif.
- c. Mengetahui reaksi dan minat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif Bahasa Indonesia materi Pola Kalimat Spok Kelas IV meliputi pengertian, jenis dan penggunaannya.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari penelitian yang berjudul “Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pola Kalimat Spok Kelas IV”

- a. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai kemajuan teknologi saat ini.
- b. Bagi peneliti, makalah ini diharapkan bisa dikembangkan menjadi skripsi yang lebih berkualitas sehingga jadi jalan untuk lulus
- c. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan ini bisa menjadi referensi yang dapat membantu