

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Media pembelajaran berperan penting untuk menyampaikan pesan dan informasi, membangun pengalaman belajar yang bermakna dan efektif (Kustandi, 2020). Daryanto (2013) menekankan bahwa metode ceramah, meskipun efisien dalam penyampaian materi, kurang optimal dalam mendorong interaksi dan pemahaman mendalam, serta cenderung mudah dilupakan, sehingga perlu dikombinasikan dengan metode interaktif. Trianto (dalam Titin Eliyana., 2014) menekankan bahwa pembelajaran berkualitas membutuhkan interaksi yang hidup dan pengalaman belajar yang relevan. Menurut Nurchaili (2010), penerapan teknologi informasi dalam pendidikan merupakan faktor penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Multimedia interaktif menyajikan materi dengan lebih interaktif dan menarik, mendorong partisipasi aktif siswa, dan berpotensi mengubah pembelajaran tradisional menjadi lebih modern dan efektif. Dalam merancang multimedia interaktif, dipilihlah platform Unity karena mampu menyajikan visual yang menarik, menyediakan antarmuka pengembangan yang ramah pengguna, serta mendukung proses pembuatan aplikasi yang efisien dan tidak terlalu rumit. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan Unity 3D memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi peserta didik.

Berdasarkan penelitian Bardi & Jaelani (2015), pemanfaatan media dan strategi pembelajaran dengan beragam sumber masih belum optimal. Pembelajaran berbasis media interaktif telah terbukti meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah. Penelitian yang dipublikasikan oleh Tata Hartati (2016) menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif dalam mendorong *active learning*, mengurangi tingkat kepasifan siswa, mengatasi keterbatasan alokasi waktu pembelajaran di kelas, serta menyediakan sumber daya pendidikan mandiri yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Sejalan perkembangan saat ini, Indonesia sedang fokus pada peningkatan mutu pendidikan formal melalui berbagai program dan kebijakan. Upaya

peningkatan kualitas pendidikan formal di Indonesia didasari oleh kerangka hukum yang kuat dan komprehensif. Pasal 31 UUD 1945 menjamin hak setiap warga negara untuk memperoleh pendidikan. Ketentuan ini kemudian diatur lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Sejalan dengan itu, guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, diterbitkan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 yang secara khusus mendorong penerapan pembelajaran partisipatif melalui pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan tujuan peningkatan kualitas pendidikan secara holistik, mencakup aspek akademis, karakter, dan keterampilan sosial peserta didik.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi media interaktif dalam pembelajaran. Muhammad Sofwan, Moch Bayu Eko Wibowo (2019) mengembangkan multimedia interaktif berbasis Unity untuk subtema keberagaman budaya di kelas IV SD, menghasilkan produk yang valid dan praktis. Sukmawati (2022) juga mengembangkan media PowerPoint interaktif untuk tema serupa di kelas IV SD, dengan hasil validasi yang tinggi. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif, baik berbasis Unity maupun PowerPoint, berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa.

Observasi awal di SMKN 2 Purwakarta terhadap guru Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa guru cenderung memanfaatkan PowerPoint sebagai media pembelajaran, yang sayangnya terbatas pada penyajian materi teks. Hal tersebut muncul karena tantangan yang dihadapi guru untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Di satu sisi, PowerPoint dapat memvisualisasikan materi dengan baik, namun di sisi lain, siswa harus membagi fokus antara mendengarkan penjelasan guru dan mencatat informasi dari layar. Pembagian fokus ini berisiko mengurangi efisiensi pembelajaran karena siswa sulit untuk sepenuhnya mencerna kedua sumber informasi secara bersamaan. Pemanfaatan media pembelajaran digital, terutama multimedia interaktif yang

memuat materi, video, dan latihan soal, masih belum banyak diterapkan oleh guru dalam praktik pembelajaran. Sedangkan jenis media ini diyakini mampu menjadi solusi pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta selaras dengan kemajuan teknologi yang telah menjadi bagian dari rutinitas siswa. Kebutuhan akan media pembelajaran digital yang lebih interaktif juga muncul seiring dengan karakteristik peserta didik saat ini yang lebih akrab dengan teknologi digital serta menyukai tampilan visual yang menarik dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Temuan observasi awal terhadap guru Pendidikan Pancasila di SMKN 2 Purwakarta menyoroti kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif di kelas XI. Observasi tersebut menemukan bahwa meskipun guru telah memanfaatkan teknologi melalui PowerPoint, terdapat beberapa potensi peningkatan, yaitu: (1) Sumber pembelajaran masih terbatas pada buku paket; (2) Metode ceramah masih dominan, meskipun didukung presentasi PowerPoint; dan (3) Materi yang padat membuat siswa bosan. Kondisi ini menunjukkan betapa pentingnya membuat perubahan dalam menyampaikan informasi, terutama mengingat bagaimana siswa saat ini lebih cenderung menggunakan media pembelajaran digital yang visual, interaktif, dan mudah diakses. Peserta didik saat ini lebih suka belajar dengan cara yang aktif dan suka pendekatan yang tidak monoton.

Oleh karena itu, guna mengatasi permasalahan pembelajaran yang telah diidentifikasi, penelitian ini berfokus pada Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI di SMK Negeri 2 Purwakarta sebagai alternatif solusi, khususnya pada materi keragaman budaya. Melalui platform Unity, dikembangkan sebuah media yang mengintegrasikan tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang tepat, dan animasi yang relevan, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengurangi tingkat kebosanan peserta didik. Tujuan pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran pendidikan pancasila kelas XI di SMK Negeri 2 Purwakarta adalah untuk memfasilitasi pembelajaran mengenai keragaman budaya Indonesia. Pendidik sangat mendukung terhadap pengembangan media ini sangat kuat. Materi yang disajikan dalam media

ini meliputi berbagai aspek kebudayaan di Indonesia, seperti alat musik tradisional, makanan khas, dan rumah adat.

## 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini diwujudkan dalam pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana hasil Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI di SMK Negeri 2 Purwakarta?
2. Bagaimana hasil *Usability* Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI di SMK Negeri 2 Purwakarta?

Untuk memfokuskan penelitian dan menghindari cakupan yang terlalu luas, penelitian ini dibatasi pada pembahasan masalah terkait dengan proses pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI di SMK Negeri 2 Purwakarta menggunakan model MDLC, yang mencakup validasi oleh ahli materi dan ahli media serta pengujian fungsi dengan metode *blackbox testing*. Selain itu, penelitian ini juga dibatasi pada pengujian tingkat *usability* media pembelajaran menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* yang melibatkan siswa kelas XI sebagai pengguna.

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tahapan proses dan hasil Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI di SMK Negeri 2 Purwakarta, termasuk hasil validasi ahli materi dan ahli media sebagai kelayakan awal, serta hasil pengujian fungsi menggunakan metode *blackbox testing*.
2. Untuk mengetahui hasil uji *usability* Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI di SMK Negeri 2 Purwakarta berdasarkan penilaian siswa menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak terkait. yaitu:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini dapat menjadi tambahan pengetahuan dalam dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya pada penerapan multimedia interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), penelitian ini menambah referensi dalam pengembangan media digital yang memuat materi kebudayaan, seperti makanan khas, alat musik tradisional, dan rumah adat, yang disajikan melalui aplikasi Android. Selain itu, penelitian ini menjadi dasar bagi pengembangan media sejenis dalam konteks pembelajaran yang bervariasi.

## 2. Manfaat Praktis:

Hasil Temuan dalam penelitian ini memiliki potensi untuk dimanfaatkan oleh:

### 1. Siswa:

Media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang disampaikan.

### 2. Pengajar (Guru):

Media pembelajaran interaktif meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memfasilitasi penyampaian materi yang menarik, memvariasikan metode, mempermudah evaluasi, dan mendorong terciptanya suasana belajar yang partisipatif, di mana guru berperan sebagai fasilitator. Kondisi ini mendorong guru untuk lebih inovatif mengupayakan pembaruan dalam pemilihan teknik serta media pengajaran untuk membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa.

### 3. Peneliti (Diri Sendiri):

Penelitian ini memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan secara langsung tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan perangkat lunak Unity.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu pengembangan multimedia yang bersifat interaktif yang dijalankan sebagai aplikasi Android menggunakan platform Unity. Materi yang disusun berada pada topik Keragaman Budaya Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk jenjang kelas XI, yang mencakup pembahasan tentang makanan khas, alat musik tradisional, dan rumah adat dari

berbagai daerah. Subjek dalam penelitian meliputi siswa kelas XI Akuntansi 1 di SMK Negeri 2 Purwakarta sebagai pengguna media, serta guru mata pelajaran sebagai pihak yang terlibat dalam proses validasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan di lingkungan sekolah tersebut, dengan menerapkan tahapan pengembangan menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam langkah utama: perencanaan konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Kelayakan media dinilai melalui validasi ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen LORI, pengujian fungsional (*Blackbox Testing*) oleh pihak yang berkompeten di bidang pengembangan multimedia, serta uji *usability* oleh pengguna menggunakan kuesioner SUS.