

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dengan tujuan untuk mewujudkan sistem pendidikan yang lebih berkualitas. Persaingan yang terjadi di era globalisasi ini menumbuhkan persaingan antar negara, sehingga menuntut pengembangan kualitas sumber daya manusia. Dan sistem pendidikan di Indonesia mengacu pada Sistem Pendidikan Nasional, yaitu sistem pendidikan yang akan membawa kemajuan, pembangunan nasional dan menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Hal ini sesuai dengan visi Sistem Pendidikan Nasional sebagaimana tertuang dalam UU RI NO. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS adalah “Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan seluruh warga negara Indonesia agar berkembang menjadi manusia yang berkualitas agar mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah”. Dalam upaya meningkatkan kualitas suatu negara melalui peningkatan kualitas pendidikan. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) telah mencanangkan empat pilar pendidikan untuk masa kini dan masa depan, yaitu: (1) *learning to know*, (2) *learning to do* (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*. Dimana keempat pilar pendidikan tersebut memadukan tujuan IQ (*Intellectual Quotient*), EQ (*Emotional Quotient*) dan SQ (*Spiritual Intelligence*).

Peningkatan mutu pendidikan masih dilakukan secara sistematis. Namun masih terdapat kekurangan dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia pada budaya membaca siswa sekolah dasar yang menjadi faktor utama yang belum dapat berkembang secara optimal. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang kurang minat membaca. Berdasarkan studi “*Most Littered Nation In the World*” yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada tahun 2016, Indonesia menempati peringkat ke-60 dari 61 negara terkait minat baca. Menurut mantan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Anies Baswedan, dalam hal evaluasi infrastruktur penunjang membaca, posisi Indonesia berada di atas negara-

negara Eropa. Komponen infrastruktur Indonesia berada di peringkat 34 di atas Jerman, Portugal, Selandia Baru, dan Korea Selatan. Menurut Pak Anies, ini menunjukkan bahwa Indonesia masih menggunakan infrastruktur yang sangat sedikit. Akses sarana pendidikan yang masih belum merata dan kualitas sarana pendidikan yang belum merata yang tidak mendukung kegiatan belajar mengajar seperti kurangnya penyediaan buku-buku yang menarik dan bervariasi bagi siswa di perpustakaan sekolah. Dan kurangnya keteladanan dari guru dalam kegiatan membaca. Hal inilah yang secara tidak langsung menghambat perkembangan kualitas pendidikan di Indonesia.

Undang-undang nomor 56 tahun 2022 tentang pedoman pelaksanaan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kurikulum baru yang mengacu pada kurikulum mandiri. Sekolah dasar dapat mengatur konten pembelajaran menggunakan pendekatan mata pelajaran atau tematik. Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri di Cengkareng masih menggunakan kurikulum 2013. Bahwa materi yang diberikan dalam kurikulum 2013 terbatas atau tematik. Dalam kurikulum 2013, tidak ada perbedaan antara mata pelajaran matematika, seni budaya, IPS atau IPA. Materi yang terkandung di dalamnya tidak dijelaskan secara rinci dalam buku tematik tersebut. Sehingga apa yang disampaikan tidak memenuhi tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh SD Negeri di Cengkareng masih sangat sederhana. Metode penyampaian yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional. Metode ini merupakan salah satu faktor yang dapat menurunkan semangat belajar siswa. Proses pengajaran dilakukan secara teoritis kepada siswa, kurangnya fasilitas juga menghambat maksimalisasi pengajaran yaitu kurangnya bahan ajar atau contoh langsung materi yang dijelaskan oleh guru (Sidabutar.A.R, 2014). Hal ini berdampak pada kurangnya pengetahuan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan permasalahan yang ada, proses pembelajaran memerlukan beberapa pembiasaan bagi siswa untuk menguasai pelajaran yang berkaitan dengan budaya di Indonesia. Dengan tersedianya media pembelajaran ini diharapkan siswa SD Negeri di Cengkareng dapat mengenal secara visual

pembelajaran budaya yang ada di Indonesia. Perkembangan *smartphone* saat ini semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi.

Penggunaan *smartphone* di Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun. Menurut Manajer & Koordinator Program Ind Ecrat Indonesia. Anak Online, Andy Ardian, pengguna internet di Indonesia 174,5 juta pada tahun 2020 dan menjadi 6 besar dunia. Ini bisa berdampak positif atau negatif. Efek positifnya, dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan. Sedangkan dampak negatifnya adalah penyalahgunaan. Dari data riset yang dilakukan KPAI, 79 persen anak diperbolehkan menggunakan gadget dan sisanya tidak. 71,3 persen anak memiliki gadget dan sisanya tidak. Berikut data yang dipaparkan pada Gambar 1.1 dan dapat dilihat pada lampiran 1 (hal. 59) :



Gambar 1.1 Survei yang dilakukan KPAI dalam seminar virtual oleh FJPI

Sumber : Facebook IDN Times

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa penggunaan *smartphone* dengan gambar anak-anak telah melihat 22% tayangan atau iklan tidak senonoh dan 18% iklan perjudian dan 7% ditampilkan atau dikirim gambar tidak senonoh saat mengakses internet. Sedangkan pada data *game online*, hampir separuh anak bermain *game online* sebesar 55% dan jenis *game online* yang sering dimainkan adalah perang 26%, petualangan 16%, pendidikan dan kreativitas 12%, olahraga 6%, kekerasan 3% dan 1 % percintaan. Oleh karena itu, mengacu pada hasil penelitian serta kasus penggunaan *smartphone* yang negatif, peran guru *smartphone* menjadi penting terutama untuk menghindari bahaya penggunaan *smartphone* oleh

anak-anak. Selain orang tua dan guru, peran masyarakat atau lingkungan bermain anak juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan untuk mengurangi dampak negatif dari *smartphone*. Karena anak-anak biasanya bermain *smartphone* sepulang sekolah atau berada di lingkungan masyarakat bermain di rumah. Rendahnya kesadaran masyarakat akan bahaya penggunaan *smartphone* mendorong intensitas penggunaan *smartphone* di kalangan anak-anak *smartphone* semakin meningkat. Karena anak-anak lebih suka bermain saat berkumpul dengan teman daripada bermain permainan fisik/permainan lainnya.

Salah satu upaya dalam bidang pendidikan adalah memperbaharui metode atau meningkatkan relevansi metode pengajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, salah satunya memerlukan metode pengajaran yang tepat. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki dan memutakhirkan komponen proses pembelajaran yaitu guru, siswa dan metode pengajaran. Pusung (2019), menjelaskan bahwa guru berperan penting dan bertanggung jawab penuh dalam proses pembelajaran, yang diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan siswa aktif. Jadi seorang guru harus memiliki kreativitas dalam menjelaskan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dan telah menjadi satu kesatuan dari metode pembelajaran yang digunakan (Warsita, 2013). Media pembelajaran merupakan salah satu unsur dinamis dalam pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran mempunyai peranan penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan bahan pembantu, bahan ajar yang abstrak dapat dibuat konkrit dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Media memiliki 2 jenis yaitu visual dan non visual. Hal ini diperlukan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung pada transfer pengetahuan secara lisan, baik yang dilakukan oleh sekolah maupun lembaga pendidikan nonformal. Agar unsur-unsur yang terkandung dalam pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran, maka perlu adanya media pembelajaran sebagai sarana penunjang.

Oleh karena itu, guna memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang sesuai untuk sekolah dasar dan desain yang dapat meningkatkan minat belajar siswa,

seperti penelitian yang dilakukan oleh Sulthony,M (2016) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia Untuk Giwangan Siswa SD Negeri Yogyakarta”, bahwa multimedia pembelajaran interaktif budaya Indonesia yang dibuat memiliki lima menu utama yaitu kompetensi, materi, ayo bermain, petunjuk, dan profil. Dalam penelitian yang dilakukan diperoleh hasil validasi ahli dengan skor rata-rata. sebesar 3,62 dalam kategori sangat berkualifikasi dan pengujian terhadap responden diperoleh hasil dengan skor rata-rata 3,54 dalam kategori sangat memenuhi, sehingga multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Permatasari,D (2013) dengan judul “Pembelajaran Multimedia Interaktif : Mengenal Budaya Daerah Anak Kelas 4”, bahwa penelitian ini mengembangkan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif dengan materi di dalamnya berdasarkan kurikulum pendidikan 2012/2013 untuk anak kelas 4 sekolah dasar (SD). Materi yang diangkat adalah tentang budaya lokal, karena target *audience* berada di kota Semarang maka budaya yang diambil adalah budaya 6 provinsi yang ada di pulau jawa yaitu Banten, Yogyakarta, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Konten budaya seperti mengenal Busana Adat, Rumah Adat, Tarian Tradisional, Senjata Tradisional dan Lagu Daerah.

Dari penelitian yang ada sebelumnya, peneliti mencoba merancang dan mengembangkan aplikasi adat dan budaya dengan 34 daerah di Indonesia. Materi yang dibahas meliputi pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, senjata tradisional dan alat musik tradisional, serta penyisipan instrumen lagu daerah di masing-masing daerah. Dalam penelitian ini juga ditambahkan *game* edukasi sebagai bahan penilaian. Pengguna dapat bermain dan juga menjawab pertanyaan dalam *game*. Sehingga pemanfaatan multimedia mampu menciptakan terobosan baru dalam menciptakan dinamika pengemasan data dan informasi dengan cara yang berbeda, bukan dengan teks statis melainkan dengan teks animasi, gambar, suara, dan video. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti membuat penelitian yang berjudul “Desain Media Pembelajaran Mengenal Adat dan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran mengenal adat dan budaya Indonesia berbasis multimedia interaktif ?
- b. Bagaimana hasil uji pengembangan media pembelajaran mengenal adat dan budaya Indonesia berbasis multimedia interaktif ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran mengenal adat dan budaya Indonesia berbasis multimedia interaktif.
- b. Untuk mengetahui hasil uji pengembangan media pembelajaran mengenal adat dan budaya Indonesia berbasis multimedia interaktif.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### a. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya terkait permasalahan dalam penelitian ini.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Siswa

- a) Memudahkan siswa dalam memahami dan mengenal adat dan budaya di Indonesia
- b) Meningkatkan antusiasme belajar siswa dengan media yang baru digunakannya
- c) Siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri

#### 2) Bagi Guru

- a) Membantu guru dalam menjelaskan materi terkait adat dan budaya di Indonesia
- b) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran

- c) Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Penyusunan Laporan Skripsi ini disampaikan secara terstruktur dan sistematis dalam bentuk Bab dan Sub Bab sebagai berikut :

- a. BAB I : Pendahuluan berisi uraian dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi.
- b. BAB II : Tinjauan Pustaka berisi landasan teori yang terkait dengan tema yang di angkat mulai dari definisi, teori dasar, media pembelajaran, definisi media pembelajaran interaktif serta penjelasan *Software* pendukung yang digunakan untuk membuat media interaktif ini.
- c. BAB III : Metode penelitian berisi model pengembangan, tempat dan sasaran, prosedur penelitian, *instrument* penelitian serta Teknik Analisis data.
- d. BAB IV : Hasil Rancangan *Flowchart*, *storyboard* dan Pembahasan berisi ulasan proses pembuatan dan uji kelayakan produk tugas akhir yang disajikan dalam analisis data, hasil uji coba dan pembahasan penelitian.
- e. BAB V : Penutup Bab ini berisi Kesimpulan dan Saran, yaitu kesimpulan dari proses dan hasil pembuatan dan uji kelayakan media interaktif ini, serta saran dan masukan guna penyempurnaan skripsi ini.