

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di zaman digital yang semakin berkembang dalam mengakses informasi semakin mudah. Perkembangan dalam ilmu teknologi yang pesat mendorong manusia untuk berkembang di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan (Rachmadyanti, 2017). Kualitas perkembangan pendidikan dibutuhkan dalam proses menciptakan manusia cerdas dan kompeten untuk dapat bersaing di zaman globalisasi, yang berarti pendidikan mulai dari sekolah dasar perlu diperhatikan (Baharuddin, 2018). Pendidikan menjadi aspek penting di kehidupan manusia sebab pendidikan adalah kunci berkembangnya masyarakat dalam kehidupan. Dengan demikian, apapun yang berkaitan terhadap pendidikan perlu ditingkatkan, terlebih pendidikan dengan tujuan untuk mencerdaskan bangsa melalui pembelajaran (Amalia & Zuhdi, 2021).

Maka dari itu, pembelajaran yang baik harus mencakup aspek interaktif, menantang, menyenangkan, dan merangsang untuk mengembangkan kreativitas siswa dan kemampuan untuk mandiri dari minat siswa (Mustaqim & Kurniawan, 2018). Dengan demikian guru dihadapkan dengan tantangan untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan selama proses pengajaran (Prahmawati & Dedi Supriadi, 2019). Meskipun guru pada dasarnya hanya fasilitator dan siswa harus lebih aktif, namun guru diharapkan dapat menciptakan keadaan belajar menyenangkan untuk mendorong siswa lebih aktif dalam belajar (Mustaqim & Kurniawan, 2018). Fasilitas yang dapat disediakan untuk kegiatan

pembelajaran adalah medianya. Media menjadi aspek penting untuk mendorong keberhasilan dan kelancaran kegiatan pembelajaran serta mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media untuk kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan interaksi siswa dan guru. Semakin era digital berkembang, semuanya akan dikaitkan dengan teknologi, contohnya media pembelajaran (Amalia & Zuhdi, 2021). Media pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan ringkas serta tidak mengurangi sifat materi (Mustaqim & Kurniawan, 2018).

Ada 2 permasalahan yang berhubungan dengan media pembelajaran, yaitu keterbatasan dan persebaran media pembelajaran yang kurang dan tidak merata, terutama media pembelajaran interaktif. Beberapa sekolah dapat menyediakan berbagai media pembelajaran dalam jumlah besar, tetapi beberapa sekolah masih kekurangan media pembelajaran yang diperlukan (Baharuddin, 2018). Kegiatan pembelajaran interaktif membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, terutama media yang baik dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam belajar, mencapai sesuatu yang bersifat abstrak sehingga dapat secara efektif menafsirkan materi yang disajikan dan meningkatkan hasil belajar (Prahmawati & Dedi Supriadi, 2019). Oleh sebab itu, menurut penulis perancangan media pembelajaran interaktif sangat penting, khususnya dalam dunia pendidikan, dalam rangka mengatasi permasalahan kekurangan dan keterbatasan fasilitas yang ada. Selain itu, perkembangan digital terkadang tidak selaras dengan pengetahuan akan budaya negeri sendiri. Salah satu contoh yang terjadi yaitu: tidak sedikit siswa sekolah dasar yang hafal dengan nama grup *boyband* atau *girlband* Korea, bahkan bisa menyanyi dan menari mengikuti gaya idola mereka (Rachmadyanti, 2017). Apabila

budaya asing masuk secara terus menerus tanpa adanya filter, tidak dipungkiri kebudayaan bangsa Indonesia lama kelamaan akan hilang.

Melihat berbagai kondisi permasalahan dan tantangan yang dihadapi negara Indonesia khususnya di bidang pendidikan perlu adanya pendidikan kreatif yang memanfaatkan teknologi. Masalah utama pendidikan di Indonesia di zaman digital yang terus berkembang adalah kurangnya pendidikan multikultural. Multikultural adalah budaya, pendidikan multikultural harus menjadi solusi atas berbagai permasalahan di Indonesia seperti diskriminasi, prasangka budaya, toleransi dan kejahatan anak di usia sekolah (Ningsih & Rohman, 2018). Kata pendidikan dan multikultural berarti bahwa pendidikan multikultural adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi seluruh peserta didik dengan menerapkan konsep pendidikan berdasarkan keberagaman di lingkungan masyarakat, seperti keberagaman etnis, bahasa, budaya, suka, dan ras (Ningsih & Rohman, 2018). Dalam proses membangun pendidikan multikultural, pendidikan bertujuan untuk membuat siswa memahami apa yang telah dipelajari agar kesadaran siswa meningkat akan perilaku manusiawi, pluralistik dan demokratis yang merupakan nilai utama dalam bersosialisasi (Ningsih & Rohman, 2018).

Situasi ini semakin parah, sejak tahun 2020 seluruh dunia dikejutkan oleh munculnya Virus Corona (COVID-19) yang menginfeksi sebagian besar negara. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada Januari 2020 mengumumkan keadaan darurat dunia yang disebabkan oleh virus corona (Anugrahana, 2020). Menanggapi hal ini, pemerintah telah mengusulkan kebijakan untuk meliburkan semua lembaga pendidikan. Hal ini akan meminimalisir penyebaran wabah virus Covid 19 (Manurung, 2020). Hal ini kemudian mengakibatkan perubahan yang sangat

signifikan, yang menyebabkan semua jenjang pendidikan harus merubah sistem pembelajaran dan beradaptasi dengan pembelajaran di rumah melalui sarana *online* (Zainuddin Atsani, 2020). Di samping itu, pandemi Covid-19 menjadi ujian ketahanan bangsa dengan mengukur seberapa baik bangsa Indonesia dapat mengatasi tekanan di berbagai sektor, salah satunya dunia pendidikan Indonesia (Srii, 2021). Dalam penerapan pembelajaran jarak jauh atau di rumah, guru tidak dapat bertindak sebagai satu - satunya penyedia informasi bagi siswa (N. K. D. P. Sari, 2020). Kondisi pandemi ini kemudian memaksa pengajar yaitu guru untuk kreatif dalam mengubah model pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring (Anugrahana, 2020). Guru memerlukan media yang dapat dijadikan bahan ajar dan media pengajaran untuk menyalurkan informasi pembelajaran yang dapat digunakan secara efisien dan efektif dalam proses pembelajaran jarak jauh atau di rumah (N. K. D. P. Sari, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa permasalahannya adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan sebagai sumber belajar, terutama untuk pendidikan multikultural. Salah satunya adalah dalam pendidikan sekolah dasar, dimana terjadi pembauran anak yang memiliki latar belakang berbeda dan beragam secara budaya sehingga menciptakan masyarakat multikultural. Masyarakat multikultural yang dimaksud adalah masyarakat yang di dalamnya berkembang berbagai ragam kebudayaan (Nadziroh, 2018). Oleh karena itu, materi tentang keragaman kebudayaan di Indonesia menjadi materi penting untuk diajarkan pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Budaya dan manusia tidak dapat dipisahkan serta pendidikan dan kebudayaan, karena pendidikan di sini berperan dalam proses menumbuhkan nilai-nilai budaya dan proses pewarisan keragaman budaya di

Indonesia dari Sabang hingga Merauke (N. K. D. P. Sari, 2020). Dengan demikian keberagaman kebudayaan Indonesia harus tetap dihargai, dipertahankan dan dilestarikan.

Beberapa penelitian media pembelajaran multimedia interaktif sebelumnya, seperti pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* di pelajaran jaringan dasar dan komputer (Subhan & Kurniadi, 2018), pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash* untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa (Diah & Nita, 2018), pengembangan pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash* pada materi bumi dan alam semesta (Widiyastuti, Slameto, & Radia, 2018), dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi pengenalan pahlawan nasional (Tahel & Ginting, 2019). Selain itu, beberapa penelitian masih menggunakan *Macromedia Flash*, seperti pengembangan media pembelajaran interaktif berupa video tutorial menggunakan *Macromedia Flash* (Wirasasmita & Putra, 2018), dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran tematik tema pengalamanku (Rahmi, Budiman, & Widyaningrum, 2019). Dalam penelitian tersebut, masih menggunakan aplikasi lama, yaitu *Adobe Flash* dan *Macromedia Flash*.

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan aplikasi *Adobe Animate*. *Adobe Animate* adalah program aplikasi grafis dan animasi untuk penggemar desain dan animasi untuk kreativitas serta inovasi dalam membuat animasi kartun, animasi web interaktif, profil perusahaan, media pembelajaran, presentasi bisnis dan permainan yang menyenangkan (Ahmadi, 2018). Alasan dikembangkannya *Adobe Animate* adalah karena *Adobe Flash* pada saat itu sudah mulai ditinggalkan, karena

animasi yang dihasilkan berat dan banyak mengonsumsi baterai (Priyatna, 2020). Selain itu, penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. *Adobe Illustrator* merupakan *software* untuk membuat desain grafis vektor. Melalui ilustrasi, pengguna dapat menciptakan desain yang menarik, dimana *Adobe Illustrator* memiliki sarana untuk desain profesional (Novitasari, Djahir, & Fatimah, 2017). Tampilan atau antarmuka program *Adobe Illustrator* memudahkan untuk mengakses alat dalam membuat desain objek. Dibandingkan *software* grafis lainnya, *Adobe Illustrator* mempunyai lebih banyak utilitas dan kelebihan (Wijaya & Hadi, 2021).

Berdasarkan kondisi dan situasi tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan materi pembelajaran multimedia interaktif untuk pembelajaran kebudayaan Indonesia. Hal ini berkaitan dalam proses penyerapan materi yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak melalui media bergambar atau video interaktif yang menarik. Hal ini berdasarkan pertimbangan oleh Praherdhiono bahwa "multimedia lebih menarik minat dan indera, karena adalah kombinasi dari penglihatan, suara dan gerakan (M.Fadjar, 2020). Oleh karena itu, penulis akan berfokus pada materi pembelajaran mengenai kebudayaan dari 34 provinsi di Indonesia. Materi kebudayaan yang akan dikembangkan, yakni: rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan lagu daerah. Penelitian ini menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dan *Adobe Illustrator* yang diharapkan dapat membantu dalam perancangan media pembelajaran interaktif menarik bagi siswa sekolah dasar. Diharapkan dengan adanya materi pembelajaran ini bisa membantu guru menyampaikan materi bagi siswa dalam pembelajaran jarak jauh maupun secara

langsung. Selain itu, pembelajaran kebudayaan Indonesia diharapkan dapat menjadikan para siswa sekolah dasar lebih menghargai keberagaman.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang sudah dibahas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran interaktif yang mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran mengenai pendidikan multikultural atau kebudayaan Indonesia.

## **1.3 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif kebudayaan Indonesia untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar?

## **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif yang dibuat adalah media pembelajaran yang berbasis *desktop*.
2. Media pembelajaran yang dibuat hanya dalam bentuk 2D.
3. Perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dan *Adobe Illustrator*.

4. Penelitian media pembelajaran interaktif hanya membahas mengenai kebudayaan Indonesia pada 34 provinsi secara umum yaitu: rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan lagu daerah.
5. Penelitian media pembelajaran interaktif ini ditujukan kepada siswa kelas IV SD Sriwijaya.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang media pembelajaran interaktif kebudayaan Indonesia untuk siswa sekolah dasar.
2. Menerapkan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan kontribusi sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran mengenai kebudayaan Indonesia dalam lingkungan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Masyarakat

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan referensi serta membantu masyarakat dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif.



b. Penulis

Penulis dapat menambah pengetahuan terkait perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Adobe Animate* dan *Adobe Illustrator*.

c. Almamater

Hasil penelitian ini diharapkan dan memberikan referensi sebagai bahan kajian ilmu kepada almamater yang berhubungan dengan media pembelajaran interaktif.

d. Instansi

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah kegiatan pembelajaran serta meningkatkan motivasi dalam belajar khususnya untuk mengenal keberagaman kebudayaan Indonesia di SD Sriwijaya.