

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang telah berkembang dapat melahirkan inovasi – inovasi baru di berbagai bidang. Salah satu bidang tersebut adalah bidang Pendidikan. Dalam bidang Pendidikan sebuah inovasi baru harus terus dikembangkan untuk mendapatkan pembaharuan – pembaharuan yang dapat meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar. Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari pemilihan bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lain sebagainya yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran. Melalui perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dinilai dapat membantu efisiensi dalam pembelajaran.

Pendidikan adalah hal yang penting bagi bangsa Indonesia. Hal ini tercantum pada pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 alinea ke-4 tentang tujuan nasional bangsa Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, siswa dapat mengembangkan kemampuan serta potensi-potensi yang ada dalam dirinya, sehingga hal tersebut dapat membuat siswa menjadi generasi penerus yang dapat memajukan bangsa. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Melalui pendidikan, setiap manusia didorong untuk dapat mengembangkan kualitas dirinya melalui pengasahan keterampilan dan pengetahuan. Pendidikan adalah bekal untuk setiap manusia. dengan berjalannya waktu, kecanggihan teknologi terus

berkembang, sehingga implementasi teknologi dapat dikembangkan di dunia pendidikan.

Implementasi teknologi dalam bidang pendidikan dapat dilakukan dengan membuat pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk membuat media berbasis teknologi yang bisa digunakan sebagai variasi media dalam proses pembelajaran maupun menjadi media pendukung yang dapat digunakan siswa diluar sekolah. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar, contohnya adalah dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akan mempermudah seseorang untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran diharapkan mampu membantu guru dalam penyampaian materi.

Teknologi dalam pembelajaran dapat digunakan melalui internet maupun perangkat elektronik. Pembelajaran dengan bantuan teknologi dapat disebut sebagai *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah terobosan baru yang ada dalam dunia pendidikan yang akan memudahkan proses belajar mengajar. Melalui penggunaan *e-learning* siswa dapat belajar dengan pembelajaran yang interaktif dengan berbasis teknologi. Proses belajar menggunakan *e-learning* memiliki sifat yang fleksibel atau dapat dilakukan dimana saja, tidak hanya di kelas. Hal ini tentunya akan lebih memudahkan proses pembelajaran, karena siswa dapat dengan mudah mengaksesnya dimanapun dan kapanpun menggunakan perangkat elektronik. Perangkat elektronik yang biasanya digunakan siswa salah satunya adalah *Handphone*.

Pada zaman sekarang *handphone* sudah banyak dimiliki oleh semua kalangan yang dipergunakan sebagai alat komunikasi. *Handphone* yang memiliki banyak fitur, kini dapat disebut juga dengan *smartphone*. *Smartphone* merupakan sebuah telepon genggam yang memiliki

kemampuan penggunaan dan fungsi yang serupa dengan Komputer.<sup>1</sup> Beraneka ragam fitur yang ada di dalam *Handphone* dapat digunakan sebagai alat komunikasi, sebagai hiburan, maupun dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk sarana edukasi. Pada dunia pendidikan penggunaan *smartphone* sering kali digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Jumlah penggunaan *smartphone* di Indonesia terus meningkat secara signifikan sejak tahun 2011 dan jumlahnya diperkirakan akan terus bertambah hingga tahun 2022. Pada tahun 2011 pengguna *smartphone* di Indonesia memiliki jumlah pengguna sebesar 11,7 juta dan pengguna *smartphone* meningkat pada tahun 2017 menjadi 62,69 juta, jumlahnya akan terus diperkirakan bertambah hingga 89,86 juta pengguna pada tahun 2022.<sup>2</sup> Angka pengguna *smartphone* akan terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pada *smartphone*, memiliki beranekaragam sistem operasi, salah satunya adalah *Android*.

Melalui perkembangan pembelajaran yang berbasis teknologi ini dapat membuat inovasi dalam pengembangan media berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini dinilai dapat digunakan guru untuk membuat pengemasan materi yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Sehingga, dengan adanya multimedia interaktif ini dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran. Kemudian, multimedia Interaktif penggunaannya diharapkan mampu membuat siswa untuk lebih tertarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak, karena dengan hal tersebut dapat membuat konsep yang abstrak menjadi konkret.<sup>3</sup> Dengan adanya pemahaman konsep yang konkret atau nyata maka, siswa menjadi paham mengenai materi yang akan di ajarkan. Hal

---

<sup>1</sup> Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkang, and Edmon R Kalesaran. Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *e-journal "Acta Diurna"*. 2017. vol. 6, no. 1, hlm. 5.

<sup>2</sup> Karmila Machmud. The Smartphone Use in Indonesian Schools : The High School Students' Perspectives. *Journal of Arts and Humanities (JAH)*. 2018, vol. 07, no. 03, hlm. 34.

<sup>3</sup> Dina Arina, Endang Sri Mujiwati, and Ita Kurnia. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2020, vol.1, no. 2, hlm.170.

tersebut dikarenakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, mampu menunjang proses pembelajaran siswa menjadi lebih menarik dan memudahkan penyampaian materi yang akan diterima oleh siswa. Keunggulan dari multimedia interaktif adalah dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Karena sifatnya yang fleksibel ini, membuat multimedia interaktif memiliki nilai positif tersendiri dalam membantu proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien.

Multimedia Interaktif sendiri memiliki banyak manfaat, salah satu manfaatnya yaitu digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan multimedia interaktif dirasa sangat tepat untuk dapat mengoptimalkan proses kegiatan belajar maupun hasil belajar siswa.<sup>4</sup> Multimedia interaktif adalah salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang memiliki banyak jenis fitur dan elemen. Multimedia interaktif didalamnya memuat berbagai macam konten seperti kombinasi teks, grafik, suara, animasi, video dan efek suara yang disertai dengan menu atau instruksi sebagai sarana untuk mendapatkan sebuah informasi.<sup>5</sup> Konten yang ada pada multimedia interaktif, selain menarik juga dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran, khususnya pada siswa sekolah dasar. Multimedia interaktif digunakan sebagai media pembelajaran untuk dapat merancang pembelajaran yang bersifat efektif dan efisien, sehingga dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan masa perkembangannya.<sup>6</sup> Pembelajaran yang efektif dapat dilihat melalui model pembelajaran yang akan dipilih dan diterapkan.

---

<sup>4</sup> Ratih Wulandari, Herawati Susilo, and Dedi Kuswandi. Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. 2017, vol. 2, no. 8, hlm. 1025.

<sup>5</sup> Reza Rachmadtullah, Zulela MS, and Mohamad Syarif Sumantri. Interactive Multimedia Development Based on Scientific Approach to Civic Education Subjects in Elementary School. *Interciencia journal*. 2018, vol. 43, no. 7, hlm. 14.

<sup>6</sup> Ahmad Habib, I Made Astra, and Erry Utomo. Media Pembelajaran Abad 21 : Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru Dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. 2020, vol. 3, no. 1, hlm. 27.

Model pembelajaran digunakan untuk mendukung jalannya proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dinilai dapat membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.<sup>7</sup> *Problem Based Learning (PBL)* adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 untuk membantu jalannya proses belajar mengajar. *Problem Based Learning (PBL)* juga merupakan model pembelajaran yang merubah paradigma belajar yang tadinya berpusat pada guru (*teacher center*) berubah menjadi pembelajaran yang bepusat pada siswa (*student center*). Dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* diaharapkan sebuah pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi siswa sebagai bekal pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Multimedia interaktif berbasikan *Problem Based Learning (PBL)* akan digunakan sebagai media pembelajaran yang mengarah kepada pembelajaran tematik terpadu yang menuntut guru untuk meningkatkan keterampilan dalam merencanakan serta melaksanakan pembelajaran yang menarik untuk siswa. Media pembelajaran seperti multimedia interaktif berbasikan *Problem Based Learning (PBL)* ini akan diarahkan ke dalam media pembelajaran yang sudah berlandaskan *TPACK*, dimana di dalam multimedia interaktif ini terdapat teknologi yang mengarah ke penggunaan media pembelajaran yang lebih modern serta mengikuti perkembangan zaman dan *pedagogical content knowledge* yang berisi ilmu pendidikan yang materinya akan dipaparkan dalam media. Kemudian, untuk media pembelajaran *TPACK* mengarah kedalam media yang menggunakan pembelajaran *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, dimana dalam media ini memuat pembelajaran yang mengarah kepada keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Karet Tengsin 13 Jakarta Pusat, ditemukan bahwa media

---

<sup>7</sup> Nurul Hidayah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Problem Ased Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang" (Universitas Negeri Semarang, 2020), hlm.6.

pembelajaran yang digunakan guru sudah baik dan sudah cukup bervariasi, namun penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi belum banyak dilibatkan di dalam pembelajaran. Seperti contoh penggunaan media pembelajaran yang bersifat abstrak, yaitu *powerpoint* yang didalamnya hanya berisi konten tekstual. Sehingga, hal tersebut dirasa belum maksimal untuk membantu menunjang penyampaian materi pelajaran dari guru kepada siswa. Kemudian, dalam tahapan analisis kebutuhan atau *needs assessment* yang telah dilakukan dengan proses wawancara pada guru kelas dan pengisian kuesioner oleh siswa kelas III SDN Karet Tengsin 13, maka data yang didapatkan dari hasil wawancara guru kelas menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk dapat membedakan antara kewajiban dan hak dari segi teori maupun penerapan. Padahal, siswa sudah cukup antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Untuk mengatasi siswa yang kesulitan dalam pembelajaran, guru membuat pembelajaran yang menarik dengan menampilkan *powerpoint*, memberikan contoh penerapan yang konkret, dan memberikan gambaran cerita atau permasalahan terkait dengan materi yang akan di sampaikan. Pembelajaran menggunakan *powerpoint* yang berisi video pembelajaran dinilai sudah cukup efektif dibandingkan hanya dengan memberikan penjelasan, namun pembelajaran tersebut masih kurang maksimal untuk membantu menunjang pembelajaran, terutama dalam pembelajaran PPKn, karena kurangnya interaksi langsung yang terjadi antara media dengan siswa. Maka dari itu, perlu adanya peningkatan dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* yang dapat membantu menunjang proses pembelajaran dan dapat membuat media yang dapat memberikan interaksi langsung dengan siswa. Dengan diciptakannya multimedia interaktif berbasis *Problem Based learning (PBL)* akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Selain itu, menurut hasil analisis kebutuhan atau *needs assessment* yang telah dilakukan dengan pengisian angket oleh siswa kelas III, didapatkan hasil sebagai berikut; Sebagian besar siswa senang belajar

PPKn, namun ada siswa yang merasa sulit mempelajari PPKn terutama pada materi kewajiban dan hak. Kemudian, sebagian siswa merasa bosan jika pembelajaran hanya dilakukan dengan penjelasan yang disampaikan guru. Siswa juga lebih sering menggunakan *smartphone* yang digunakan sebagai media untuk belajar di rumah dan sebagian besar siswa memakai *smartphone* dengan jenis *android*. Siswa pandai dalam mengoperasikan *smartphone* tersebut. Siswa juga tertarik dengan adanya media baru berupa sebuah multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran PPKn dengan materi kewajiban dan hak, dimana multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Sifat media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja memberikan sebuah keuntungan, karena siswa tidak hanya dapat mengaksesnya di sekolah tetapi juga dapat mengaksesnya di rumah sehingga akan memudahkan siswa untuk belajar memahami materi kewajiban dan hak. Kemudian dengan berbasiskan *Problem Based Learning (PBL)* dapat melatih siswa untuk memecahkan masalah terutama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk siswa dapat dengan mudah membedakan antara kewajiban dan hak melalui multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* ini. Selain siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru, siswa juga lebih melek terhadap teknologi informatika dan siswa dapat berkegiatan positif dengan menggunakan *smartphone* yang sering dijumpai sehari-hari.

Kemudian melalui hasil pengamatan dan wawancara, ditemukan bahwa pada kegiatan pembelajaran guru jarang menggunakan metode *Problem Based Learning (PBL)*, hal ini dikarenakan guru masih terbiasa menggunakan metode belajar seperti ceramah, tanya jawab, dan praktik. Pembelajaran dengan metode *Problem Based Learning (PBL)* ini masih belum terbiasa dilakukan sehingga para siswa pun masih belum terlatih jika kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan metode *Problem Based Learning (PBL)*. Oleh sebab itu, maka diperlukan sebuah media

pembelajaran yang dapat membantu guru untuk membiasakan siswa belajar dengan metode *Problem Based Learning (PBL)*.

Selain itu, pada materi kewajiban dan hak ini ditemukan permasalahan bahwa pemahaman siswa mengenai perbedaan antara kewajiban dan hak masih kurang. Hal ini didukung juga oleh data pada evaluasi pembelajaran tema 4 materi kewajiban dan hak, di mana sebanyak 48% siswa mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), 24% siswa mendapat nilai pas di angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 28% siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal mengenai kewajiban dan hak masih kurang, sehingga pembuatan media pembelajaran seperti multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* ini dapat menjadi salah satu alat bantu untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep dari materi kewajiban dan hak.

Mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang mengarah terhadap nilai, moral, dan norma yang utuh dan berkesinambungan. PPKn sendiri memiliki misi untuk membentuk warganegara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajiban dalam kehidupan bernegara dengan dilandasi oleh kesadaran politik, kesadaran hukum dan kesadaran moral.<sup>8</sup> Hal ini mengaktifkan PPKn penting dalam proses pengembangan generasi penerus bangsa. Materi dalam multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu mengenai kewajiban dan hak. Pengembangan multimedia interaktif ini memiliki tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami kewajiban dan hak, Karena dengan memberikan pemahaman seputar materi kewajiban dan hak pada jenjang sekolah dasar akan membuat siswa lebih memahami dan melalui penerapannya akan memberikan dampak yang membuat siswa lebih bertanggung jawab. Kemudian, peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn SD

---

<sup>8</sup> Ervina Anatasya and Dinie Anggareni Dewi. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*. 2021, vol, 9, no. 2, hlm.294.

sangat penting, karena dengan adanya multimedia interaktif pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan materi yang sulit dapat tersampaikan dengan mudah.<sup>9</sup> Maka dari itu, penggunaan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* diharapkan mampu menjadi sebuah inovasi produk dalam pembuatan media pembelajaran PPKn yang menarik serta dapat membantu siswa untuk mengenal, mengetahui, dan memahami kewajiban dan hak.

Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Melalui penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Naufal Habib dan Novanita Whindi Arini mengatakan bahwa peserta didik khususnya usia sekolah dasar cenderung merasa bosan dan kehilangan konsentrasi saat belajar.<sup>10</sup> Dalam pembelajaran guru masih menggunakan buku teks untuk menjelaskan materi, pengerjaan tugas masih menggunakan LKS, dan guru jarang menggunakan media pembelajaran.<sup>11</sup> Perkembangan teknologi memiliki pengaruh dalam dunia pendidikan, sejalan dengan teknologi yang berkembang maka media pun mengalami perkembangan juga. Media pembelajaran penting untuk menunjang pembelajaran,<sup>12</sup> Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sangat efektif untuk membantu siswa dalam proses belajar, karena pembelajaran menjadi interaktif dan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran.<sup>13</sup> Selain itu, penggunaan model pembelajaran juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran. salah satu alternatif model pembelajaran yang memberikan peluang kepada

---

<sup>9</sup> Qonita Al-Ishmah et al., Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Di SD. *Renjana Pendidikan Dasar*. 2023, vol. 3, no. 1, hlm. 34-35.

<sup>10</sup> Muhammad Naufal Habib and Novanita Whindi Arini. Pengembangan Media Game Smart Run Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas II. *Jurnal Educatio*. 2021, vol. 7, no. 3, hlm. 942.

<sup>11</sup> Sri Wulan Anggraeni et al., Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2021, vol. 5, no. 6, hlm. 5315.

<sup>12</sup> Muhammad Fahmi Saifudin, Susilaningsih, and Agus Wedi. Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2020, vol. 3, no. 1, hlm. 76.

<sup>13</sup> Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*. 2020, VOL. 8, no. 2, hlm. 46.

siswa untuk dapat berpikir kreatif dan mengembangkan keterampilan adalah model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning (PBL)*.<sup>14</sup> Dengan berbagai permasalahan yang telah dijabarkan, maka multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dapat menjadi sebuah inovasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi pelajaran.

Pembaharuan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah dikembangkannya sebuah produk aplikasi yang berbentuk multimedia interaktif. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Jean Piaget bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu dengan rentang usia 7 sampai 11 tahun.<sup>15</sup> Sehingga media yang konkret perlu dikembangkan untuk menunjang pembelajaran. Kemudian produk multimedia interaktif ini mengambil mata pelajaran PPKn dengan pemilihan tema 4 (kewajiban dan hakku) dengan 4 subtema pembahasan materi. Lalu penggunaan basis pada multimedia interaktif ini adalah *problem based learning (PBL)*.

Selanjutnya keterbaruan dalam multimedia interaktif ini terletak pada penambahan menu yang ada di dalam aplikasi. Menu tersebut adalah menu tabel keseharian, dimana dalam menu tersebut terdapat sebuah tabel yang berisi kewajiban dan hak dalam kegiatan sehari-hari yang nantinya akan diisi oleh siswa setelah siswa selesai melakukan kewajibannya dan juga mendapatkan haknya. Menu ini ditambahkan karena dalam pembelajaran PPKn siswa tidak hanya dituntut untuk dapat mengerti teori tetapi juga terhadap implementasinya dalam kehidupan siswa. Selain itu, manfaat lainnya untuk menciptakan siswa yang bertanggungjawab dalam mengimplementasikan kewajiban dan hak dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>14</sup> Yuyu Yuliati. Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 2016, vol. 2, no. 2, hlm. 73.

<sup>15</sup> I Komang Wisnu Budi Wijaya, Putu Eka Sastrika Ayu, and L. Virginayoga Hignasari, *Menyemai Benih Dharma Perspektif Multidisiplin* (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020), hlm. 211.

Berdasarkan analisis masalah dan studi pendahuluan yang telah diuraikan, maka peneliti berupaya untuk dapat mengembangkan Multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* yang diharapkan dapat membantu guru untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar PPKn pada materi kewajiban dan hak. Sehingga judul dari penelitian yang akan dikembangkan ini adalah “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* Pada Muatan Pelajaran PPKn Untuk Kelas III Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan buku cetak, metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran dinilai kurang maksimal untuk dapat membuat siswa paham dalam membedakan kewajiban dan hak.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi pada pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak, sehingga membuat pembelajaran kurang optimal.
3. Kurangnya penggunaan dan pengembangan multimedia pembelajaran yang inovatif dan menarik.
4. Perlunya pembuatan multimedia interaktif yang berbasiskan *Problem Based Learning (PBL)* pada muatan pelajaran PPKn dengan materi kewajiban dan hak untuk dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih maksimal.

## **C. Pembatasan Masalah**

Peneliti mengambil batasan masalah pada penelitian ini pada pengembangan sebuah produk. Produk yang akan dikembangkan ini adalah multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran muatan pelajaran PPKn pada materi kewajiban dan hak yang digunakan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

#### D. Perumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang, identifikasi masalah dan ruang lingkup yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dari pengembangan penelitian ini, sebagai berikut:

1. “Bagaimana cara mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada muatan pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?”.
2. “Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada muatan pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?”.

#### E. Kegunaan Hasil Penelitian

##### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)*. Adapun produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, terutama dalam mempermudah proses belajar mengajar atau dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru untuk dapat membuat siswa lebih memahami materi kewajiban dan hak dalam mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Siswa

Multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* ini diharapkan mampu membuat siswa untuk belajar mandiri dan lebih mengeksplorasi lagi pengetahuan terkait materi kewajiban dan hak baik di sekolah maupun di luar sekolah, serta dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton, sehingga dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan belajar. Sehingga, siswa dapat memahami materi kewajiban dan hak dengan mudah.

b. Bagi Guru

Multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* ini dapat digunakan sebagai alat yang mempermudah guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan mampu meningkatkan kreativitas guru untuk dapat membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif, serta sesuai dengan karakteristik siswa SD dan mengikuti perkembangan teknologi pada zaman yang terus berkembang pesat. Multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* ini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran atau menjadi referensi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih memahami muatan pembelajaran PPKn dengan materi Kewajiban dan hak.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat memberikan informasi dan dijadikan bahan referensi untuk membuat penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* sebagai media pembelajaran yang lebih baik lagi