

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era digital telah membawa perubahan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital mendorong pergeseran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses. Hal ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam upaya meningkatkan kualitas serta pemerataan akses pendidikan di Indonesia (Kemendikbudristek, 2023).

Menurut laporan Oliver Wyman yang dirilis pada Desember 2023, gerakan Merdeka Belajar yang didukung ekosistem digital Kemendikbudristek telah menghasilkan kemajuan signifikan. Jumlah guru yang mengikuti pelatihan kompetensi meningkat tujuh kali lipat dibandingkan tahun 2019, dari sekitar 620 ribu menjadi 4,1 juta peserta pada November 2023. Lebih dari 40% atau sekitar 80 ribu guru di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) pun telah mengakses materi pembelajaran berkualitas melalui platform digital (Kemendikbudristek, 2023). Data ini mengindikasikan bahwa ekosistem media pembelajaran berbasis digital memiliki peran yang semakin penting dalam sistem pendidikan Indonesia.

Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan multimedia pembelajaran. Multimedia merupakan perpaduan berbagai elemen seperti teks, grafis, gambar, audio, video, dan animasi yang terintegrasi dalam suatu sistem berbasis komputer untuk menyampaikan informasi (Munir, 2012). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan interaksi, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Wibisono, 2023; Suangi, 2023).

Dalam pengembangan media pembelajaran multimedia, pemilihan model pengembangan yang tepat menjadi faktor penting yang memengaruhi kualitas produk. Salah satu model yang banyak digunakan adalah model Luther-Sutopo atau *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari tahapan *concept*,

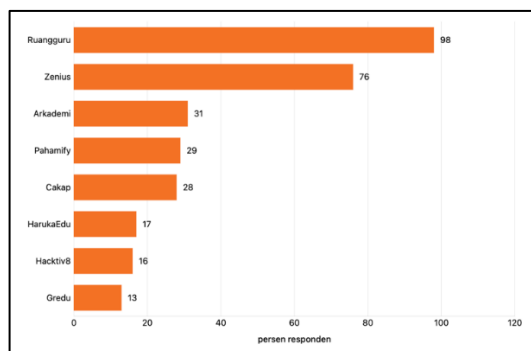
design, material collecting, assembly, testing, dan distribution (Binanto, 2010; Suangi, 2023). Model ini dirancang secara khusus untuk pengembangan produk multimedia sehingga memiliki tingkat relevansi yang tinggi dalam konteks tersebut.

Di sisi lain, model ADDIE merupakan model pengembangan instruksional yang bersifat sistematis dan umum, terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini banyak digunakan karena fleksibilitasnya dalam berbagai konteks pengembangan pembelajaran dan menekankan proses evaluasi yang berkelanjutan (Safitri M. &, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Latip (2022) juga menunjukkan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains.

Penggunaan kedua model tersebut cukup dominan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran di Indonesia. Model ADDIE cenderung digunakan dalam penelitian yang berfokus pada desain pembelajaran secara sistematis (Muryandari, 2025; Rustandi A. &, 2021) sedangkan model Luther-Sutopo banyak diterapkan dalam pengembangan multimedia interaktif dan aplikasi berbasis teknologi (Nanda, 2020; Fitriana, 2024; Suangi, 2023). Namun demikian, sebagian besar penelitian hanya menggunakan salah satu model tanpa melakukan kajian perbandingan secara komprehensif.

Keterbatasan kajian komparatif tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Padahal, pemilihan model pengembangan yang tepat sangat berpengaruh terhadap kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Oleh karena itu, diperlukan analisis yang mampu membandingkan kedua model tersebut secara sistematis untuk mengetahui keunggulan, kelemahan, serta kesesuaian penggunaannya dalam konteks pengembangan multimedia pembelajaran.

Sebagai bentuk penguatan analisis, penelitian ini juga mengkaji produk media pembelajaran yang telah digunakan secara luas di Indonesia, yaitu Ruangguru dan Zenius. Untuk menunjukkan tingkat popularitas kedua platform tersebut dalam ekosistem pendidikan digital di Indonesia, Gambar 1.1 menyajikan data mengenai platform edutech yang paling populer berdasarkan hasil survei Databoks Katadata (2022).



Gambar 1.1 Grafik Startup Edukasi Paling Populer di Indonesia Kuartal I 2022 (Databoks, Katadata,2022)

Berdasarkan Gambar 1.1, Ruangguru dan Zenius menempati posisi teratas sebagai platform *edutech* paling populer di Indonesia dengan persentase masing-masing sebesar 98% dan 76%. Tingginya tingkat penggunaan ini mengindikasikan bahwa kedua platform tersebut telah berhasil menghadirkan media pembelajaran multimedia yang diterima dan dimanfaatkan secara luas oleh pengguna. Oleh karena itu, kedua platform tersebut relevan untuk dijadikan objek analisis dalam penelitian ini guna mengkaji keterkaitan karakteristik produk multimedia pembelajaran dengan prinsip-prinsip yang terdapat dalam model pengembangan Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE.

Ruangguru merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai layanan seperti video pembelajaran, kelas virtual, dan latihan soal berbasis aplikasi (Achmadi, 2022). Platform ini memiliki tingkat popularitas yang tinggi di Indonesia, dengan tingkat pengenalan mencapai 98% berdasarkan survei yang dilaporkan oleh Databoks (2022).

Zenius merupakan platform pembelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam dan telah berkembang dari bimbingan belajar konvensional menjadi platform digital sejak tahun 2010 (Yanur, 2024). Penelitian oleh Shofi (2019) menunjukkan bahwa Ruangguru dan Zenius memiliki karakteristik fitur dan kebutuhan pengguna yang berbeda, meskipun keduanya digunakan untuk mendukung pembelajaran daring.

Selain itu, beberapa penelitian lain juga mengkaji penggunaan platform digital dalam pembelajaran, seperti yang dibahas Achmadi dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling (2022) yang menyoroti peran Ruangguru dan Zenius sebagai media

pembelajaran digital. Hal ini semakin menegaskan bahwa kedua platform tersebut relevan untuk dianalisis dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia.

Dari perspektif pengembangan multimedia, analisis terhadap Ruangguru dan Zenius dapat memberikan gambaran empiris mengenai penerapan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran dalam produk nyata. Analisis difokuskan pada karakteristik multimedia yang dapat diamati secara langsung, seperti penyajian materi, bentuk interaktivitas, penggunaan elemen multimedia, serta struktur fitur pembelajaran yang tersedia. Temuan tersebut kemudian dikaitkan dengan karakteristik dan tahapan yang terdapat dalam model pengembangan Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan akan kajian komparatif yang sistematis antara model Luther-Sutopo dan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran multimedia. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dan membandingkan kedua model tersebut melalui pendekatan studi literatur serta analisis produk eksisting. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sintesis konseptual mengenai karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan masing-masing model sehingga dapat menjadi referensi dalam pemilihan model pengembangan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pengembangan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia semakin meningkat sehingga diperlukan model pengembangan yang tepat.
2. Model Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE memiliki karakteristik serta tahapan pengembangan yang berbeda.
3. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada penggunaan salah satu model pengembangan tanpa melakukan perbandingan secara komprehensif.

4. Kajian komparatif mengenai keunggulan dan kelemahan model Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE masih terbatas.
5. Belum tersedia referensi yang memadai untuk membantu pemilihan model pengembangan multimedia pembelajaran yang sesuai.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka batasan masalah ditentukan sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada analisis dua model pengembangan multimedia pembelajaran, yaitu Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE.
2. Analisis produk eksisting dibatasi pada platform pembelajaran digital Ruangguru dan Zenius.
3. Kajian dilakukan melalui studi literatur dan analisis terhadap karakteristik produk yang dapat diamati pada platform yang diteliti.
4. Aspek yang dianalisis meliputi karakteristik, tahapan pengembangan, keunggulan, dan keterbatasan masing-masing model.
5. Penelitian tidak mencakup pengembangan produk baru, pengujian pengguna (*user testing*), maupun pengumpulan data primer dari responden.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan model Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran multimedia berdasarkan studi literatur?
2. Bagaimana prinsip-prinsip model Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE tercermin pada produk media pembelajaran multimedia eksisting, yaitu Ruangguru dan Zenius?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis dan membandingkan karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan model Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE dalam

pengembangan media pembelajaran multimedia berdasarkan kajian literatur.

2. Mengkaji bagaimana prinsip-prinsip model Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE tercermin pada produk media pembelajaran multimedia eksisting, yaitu Ruangguru dan Zenius.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menyediakan sintesis komparatif yang sistematis antara model Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE sebagai referensi akademik bagi peneliti yang mengkaji pengembangan media pembelajaran multimedia.
2. Memberikan gambaran mengenai karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan model Luther-Sutopo (MDLC) dan ADDIE sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan model pengembangan multimedia pembelajaran.
3. Menjadi referensi bagi pengembang media pembelajaran dan pendidik dalam memahami penerapan model pengembangan multimedia pada produk pembelajaran digital yang telah digunakan secara luas.