

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Maritsa dkk., 2021: 98). Pada abad 21 membuat teknologi tidak asing lagi bagi seluruh masyarakat, terutama para peserta didik. Dari fenomena tersebut maka teknologi digital (*cyber system*) harus dimanfaatkan dalam pembelajaran (Surani, 2019: 458). Di abad 21 menginformasikan terdapat beberapa bentuk media digital yang menarik dan inovatif. Hal tersebut dapat membantu tugas pendidik sebagai fasilitator (Astuti dkk., 2019: 469).

Pendidikan dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan teknologi digital yang berkembang, seperti penggunaan media pembelajaran. Menurut Istiqlal (2017, dalam Patricia & Zamzam, 2020: 1113), media pembelajaran bermanfaat untuk memberi informasi. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu suatu proses kegiatan belajar yang menjelaskan arti dari pesan yang ingin diutarakan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Kustandi & Darmawan, 2020: 6). Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif dan efisien karena penyampaian materi lebih mudah dan dapat mengatasi rasa jenuh siswa di dalam kelas (Nurfadillah dkk., 2021: 119). Selain itu, komunikasi yang baik antara guru dengan siswa dapat terjadi. Oleh karena itu, penggunaan suatu media yang diintegrasikan

dengan teknologi menjadi salah satu penentu keefektifan dan efisiensi pembelajaran. Tuntutan untuk dapat memiliki keterampilan teknologi digital bagi guru dan siswa sangat penting.

Akan tetapi, pengimplementasian media pembelajaran berbasis teknologi digital di Sekolah Dasar yang ada di Lamongan kurang optimal. Berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa wawancara di SDN 2 Kembangbahu terhadap guru yang dilakukan pada hari Senin, 27 November 2023 dan wawancara siswa kelas IV pada hari Kamis, 23 November 2023, media pembelajaran digital saat ini diperlukan karena dapat menarik semangat siswa untuk belajar serta memanfaatkan teknologi digital yang berkembang saat ini. Namun dalam pengimplementasiannya, terdapat keterbatasan penyediaan media pembelajaran digital, serta keterbatasan kemampuan, waktu, dan kreativitas guru dalam mengembangkan atau mencari media pembelajaran yang terintegrasi teknologi digital. Karena keterbatasan tersebut, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar dan alat peraga seperti globe yang biasanya digunakan pada materi tertentu saja. Berbanding terbalik dengan kemampuan dan fasilitas pribadi yang dimiliki siswa, siswa di SDN 2 Kembangbahu khususnya kelas IV, telah mempunyai dan memanfaatkan *handphone* untuk belajar. Bahkan mereka terkadang membawa *handphone* ke sekolah. Akan tetapi, hal tersebut belum bisa dimanfaatkan oleh guru.

Peneliti juga melakukan wawancara di MI Al-Falah Sugio pada guru dan siswa kelas IV pada hari Jumat, 03 Mei 2024. Hasil dari wawancara guru yang dilakukan yaitu penggunaan media pembelajaran digital belum

bisa dimanfaatkan dengan baik, karena terbatasnya waktu, fasilitas, dan kemampuan dalam penggunaan teknologi. Penggunaan media yang diterapkan dalam pembelajaran biasanya hanya berupa gambar dalam buku terbitan pemerintah dan terkadang media bentuk nyata. Media yang jarang digunakan dan kurang bervariasi disertai dengan pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa menjadi mudah bosan yang menyebabkan siswa menjadi ramai dan tidak fokus pada pembelajaran. Dari hasil wawancara diatas, peneliti menemukan kemiripan karakteristik siswa dan proses pembelajaran di kelas. Kedua Sekolah Dasar ini juga menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah, 63,43% siswa (19 siswa) belum tuntas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Selain itu, hasil wawancara terhadap siswa kelas IV (10 siswa) dari kedua Sekolah Dasar menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan memahami materi pembelajaran di beberapa mata pelajaran terutama pada pembelajaran IPAS materi energi. Hal ini juga didukung dengan siswa yang mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal lain yang dirasakan siswa adalah mereka kurang fokus belajar karena sering mengantuk. Siswa lebih sering belajar menggunakan *handphone*, sehingga siswa menyukai pembelajaran yang menggunakan media digital karena lebih menyenangkan serta dapat digunakan dimana dan kapan saja. Akan tetapi sesuai dengan pernyataan guru saat wawancara bahwa media digital belum pernah dimanfaatkan. Dari 10 siswa di kedua Sekolah Dasar, yang

menyukai belajar secara mandiri terdapat 3 siswa dan yang menyukai belajar secara berkelompok terdapat 7 siswa.

Observasi dilaksanakan di dua Sekolah Dasar dengan karakteristik yang sama. Pelaksanaan observasi di SDN 2 Kembangbahu dilaksanakan pada hari Kamis, 30 November 2023 dan juga melakukan observasi di MI Al-Falah Sugio pada hari Sabtu, 04 Mei 2024. Berdasarkan hasil observasi kedua sekolah tersebut terhadap guru dan siswa saat pembelajaran di kelas yaitu guru berperan lebih dominan selama pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung, guru lebih banyak menjelaskan materi, sedangkan siswa hanya mendengarkan. Hal tersebut membuat siswa menjadi tidak aktif saat proses belajar berlangsung. Penggunaan media saat pembelajaran yang dapat membantu memahami materi jarang digunakan dan tidak bervariasi. Guru hanya menggunakan media gambar yang ada dalam buku terbitan pemerintah. Penggunaan media gambar dalam buku terbitan tersebut menyebabkan siswa menjadi tidak bersemangat dan ramai saat proses belajar di kelas sehingga siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan.

Peneliti juga menganalisis kebutuhan siswa dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penyebaran angket di SDN 2 Kembangbahu dilakukan pada hari Kamis, 30 November 2024 dan penyebaran angket di MI Al-Falah Sugio dilakukan pada hari Sabtu, 04 Mei 2024. Hasil rekapitulasi angket yang diperoleh dari kedua Sekolah Dasar tersebut yaitu 100% siswa pernah menggunakan media pembelajaran, berupa alat peraga seperti globe dengan persentase sebesar 73,3%, dan

media gambar pada materi tertentu serta jarang digunakan dengan persentase sebesar 100%, tetapi siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa video dan media digital dengan persentase sebesar 0%. Kemudian, 76,6% siswa menyukai media gambar, 83,3% siswa menyukai video pembelajaran, dan 66.6% siswa menyukai alat peraga, serta sebesar 100% siswa membutuhkan media pembelajaran lain. Lalu, 100% siswa setuju jika menggunakan media pembelajaran yang bervariasi akan memudahkan mereka untuk belajar. Tentang penggunaan *handphone* dalam pembelajaran, 100% siswa suka belajar menggunakan *handphone*. Hal ini selaras dengan 100% siswa yang menyukai media pembelajaran yang bisa digunakan dimana dan kapan saja. Kemudian sebesar 100% siswa juga menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, teks, dan video. Ketika peneliti mencoba mengenalkan poster digital multimodal, 100% siswa menyukai media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan dari hasil wawancara, observasi, dan angket yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi siswa dan guru kelas IV Sekolah Dasar di Lamongan yaitu keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran sehingga siswa merasa kurang tertarik untuk aktif saat pembelajaran. Salah satu dampaknya adalah hasil belajar siswa tergolong rendah, khususnya dalam pembelajaran IPAS karena 63,43% (19 siswa) masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan masalah yang dialami, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital belum pernah digunakan sehingga hal tersebut dibutuhkan, karena media pembelajaran

yaitu sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan dapat menarik perhatian siswa (Hayati dkk., 2021: 75). Menurut Kurnia (2015, dalam Patricia & Zamzam, 2020: 1112), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi digital saat ini yang semakin berkembang disertai dengan kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital menjadikan peneliti fokus terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis digital berupa poster digital multimodal disertai QR Code yang memanfaatkan aplikasi Canva. Menurut Siagian & Sihombing (2022: 25), cara komunikasi multimodal ini sebagai bentuk penerapan beberapa mode komunikasi pada saat yang bersamaan. Poster digital dinilai mempunyai banyak manfaat pada pembelajaran siswa, dapat mempengaruhi peningkatan minat dan hasil belajar siswa (Sa'diyah & Rezania, 2023: 4522). Selain itu, dengan siswa membawa *handphone* ke sekolah dapat dimanfaatkan untuk mengakses poster digital multimodal secara *online* dengan mudah menggunakan fasilitas WiFi sekolah.

Media poster adalah suatu ragam media visual yang dapat menyebarkan informasi atau pesan kepada yang melihat dalam bentuk gambar dan tulisan. Penggunaan poster ini dapat dilakukan secara digital dengan memanfaatkan aplikasi yang ada maupun manual dengan cara menggambar secara langsung (Anggraheni & Saifuddin, 2021: 69). Poster digital merupakan poster dalam bentuk elektronik dengan menggunakan desain grafis untuk menginformasikan secara visual sebuah pesan yang dapat digunakan dalam kurun waktu yang lama dan tidak mudah rusak.

Karena berupa digital, poster dapat dibaca dengan menggunakan media elektronik, seperti laptop, komputer, dan *handphone* tanpa harus dicetak (Syaifa dkk., 2023: 42).

Sesuai dengan prinsip multimodal, yaitu mengefektifkan komunikasi dan memudahkan orang dalam memahami pesan yang disampaikan dengan berbagai mode. Menurut Az' Zahra dkk. (2021: 142), media poster digital lebih efektif dari media poster biasa, karena siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mengamati gambar dan menonton video. Didukung dengan penelitian terdahulu oleh Sa'diyah & Rezania (2023: 4530), terdapat beberapa keunggulan saat menggunakan poster digital, yaitu: 1) mudah digunakan di mana dan kapan saja; 2) penggunaan bahasa yang sederhana dan tidak terdapat banyak teks; 3) desain gambar menarik yang berwarna-warni; 4) lebih efektif dari poster biasa karena dapat mengakses materi dalam bentuk video.

Keunggulan yang lain diperkuat lagi dengan penelitian Syaifa dkk. (2023: 48) adalah penggunaan media poster digital multimodal yang efektif sebagai media komunikasi dengan berbagai mode dan tampilan menarik, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan mudah. Dengan mempertimbangkan kesulitan siswa dalam memahami materi tentang energi, media poster digital multimodal ini akan digunakan dalam pembelajaran IPAS yang bertujuan untuk membantu siswa agar lebih memahami lingkungan sekitar. Dengan hal tersebut, siswa mampu mengelola lingkungan alam dan sosial (Wijayanti & Ekantini, 2023: 2101).

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan poster digital multimodal efektif dalam semua mata pelajaran termasuk IPAS serta bisa menjadi solusi dari permasalahan yang dialami siswa dan guru di SDN 2 Kembangbahu dan MI Al-Falah Sugio Lamongan. Dikarenakan guru tidak dapat memberi banyak contoh energi dan perubahan bentuk energi yang terjadi untuk dilihat dalam kurun waktu kurang dari satu hari, adanya poster digital multimodal akan membantu menampilkan gambaran contoh energi dan perubahan bentuk energi dengan ditampilkan video beserta gambar yang disediakan untuk efisiensi waktu pembelajaran karena menggunakan beberapa mode.

Media poster digital multimodal pada penelitian pengembangan ini berbeda dari produk yang dikembangkan oleh Syaifa dkk. (2023: 45). Poster digital multimodal pada penelitian tersebut hanya bisa dicetak karena terdapat QR Code yang harus dipindai terlebih dahulu. Sedangkan produk yang akan dikembangkan peneliti yaitu poster digital multimodal pada pembelajaran IPAS yang memuat materi energi kelas IV dalam bentuk poster yang akan menciptakan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Poster digital multimodal ini dapat diunduh dalam *handphone*. Siswa hanya mengklik QR Code maka akan terdapat tampilan video secara langsung tanpa melakukan *scan*. Poster ini juga dapat dicetak dalam bentuk poster pada umumnya dengan menggunakan mode *online* untuk memindai QR Code. Sehingga produk ini dapat digunakan di mana dan kapan saja. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Poster Digital Multimodal Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, ditemukan beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah berfungsi untuk menyatakan hal-hal yang akan dicari jawabannya. Rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan media poster digital multimodal pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimanakah kemenarikan media poster digital multimodal pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari angket respon guru dan siswa?
3. Bagaimanakah keefektifan media poster digital multimodal pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari hasil tes belajar siswa serta observasi aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan media poster digital multimodal?

## **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Tujuan dari penelitian pengembangan dirumuskan melalui latar belakang dan rumusan masalah sebelumnya. Tujuan penelitian pengembangan mengarah pada pencapaian maksimal latar belakang. Maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media poster digital multimodal pada pembelajaran IPAS materi perubahan energi di kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengetahui kemenarikan pengembangan media poster digital multimodal pada pembelajaran IPAS materi perubahan energi di kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari angket respon guru dan siswa.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media poster digital multimodal pada pembelajaran IPAS materi perubahan energi di kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari hasil tes belajar siswa serta observasi guru dan siswa dalam penggunaan media poster digital multimodal.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Penelitian pengembangan membutuhkan penjelasan spesifikasi produk yang diharapkan sebelumnya oleh peneliti karena setiap produk memiliki ciri-ciri tersendiri. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa media poster digital multimodal pada pembelajaran IPAS di kelas IV yang berisi materi energi.
2. Poster digital multimodal menggunakan Bahasa Indonesia.
3. Poster digital multimodal yang dibuat memuat komponen teks, gambar, dan video.
4. Poster digital multimodal dapat berbentuk digital dapat juga berbentuk poster cetak.
5. Poster digital multimodal dapat diunduh di *handphone*.

6. Poster digital multimodal dikembangkan dengan mode *online* sehingga membutuhkan jaringan internet.
7. Poster digital multimodal ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi canva untuk desain poster dan video pembelajaran

#### **E. Batasan Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan mempunyai batasan produk yang dihasilkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Pada dasarnya setiap produk tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan produk tersebut. Adapun batasan penelitian ini sebagai berikut.

1. Penggunaan poster digital multimodal terbatas pada materi energi untuk kelas IV.
2. Poster digital multimodal yang dikembangkan dapat diunduh pada *handphone* maupun dicetak dalam bentuk poster dengan menggunakan mode *online* untuk memindai QR Code.
3. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket, dan tes.
4. Uji coba produk dilakukan melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 21 siswa.

#### **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya pemberian pengalaman belajar yang menarik dan praktis sehingga mampu berpengaruh pada hasil belajar. Secara teoritis poster digital multimodal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka pentingnya penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi siswa

- a. Mengikuti pembelajaran secara aktif dan ikut berpartisipasi serta mampu menguasai materi yang diberikan khususnya pada pembelajaran IPAS.
- b. Mengantisipasi kejenuhan saat pembelajaran IPAS berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- c. Memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja.

2. Bagi guru

- a. Menjadi bahan intropeksi guru bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, memanfaatkan teknologi, dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Menjadi bahan referensi untuk mengasah jiwa kreativitas apabila ingin mengimplemtasikan poster digital multimodal pada siswanya.

3. Bagi sekolah

- a. Menjadi referensi dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk siswa dengan memanfaatkan teknologi.
- b. Menambah pengetahuan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

4. Bagi peneliti

- a. Mengetahui keefektifan poster digital multimodal di sekolah dasar.
- b. Menjadi referensi dalam pengembangan penelitian yang relevan.

## **G. Definisi Istilah**

Penelitian ini mempunyai beberapa istilah yang penting dan akan digunakan dalam penelitian. Adapun istilah-istilah tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Poster digital multimodal adalah produk media yang dikembangkan oleh peneliti dan dibuat dalam bentuk poster digital berisi materi pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa elemen yaitu teks, gambar, dan video dengan menggunakan QR Code untuk memindai video pembelajaran, sehingga dapat menciptakan komunikasi interaktif dan menyenangkan.
2. Pembelajaran IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji tentang ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran ini diharapkan membuat siswa dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada pembelajaran IPAS khususnya IPA terdapat materi energi. Energi adalah kemampuan atau kekuatan (daya) yang digunakan untuk melakukan pekerjaan atau berbagai proses aktivitas lainnya.