

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar, kebijakan merdeka belajar merupakan langkah untuk menstransformasi pendidikan terwujudnya SDM unggul Indonesia yang memiliki profil pelajar pancasila (Mardiyana *et al*, 2021:56). Kurikulum Merdeka adalah sebuah program pengembangan dari kurikulum pendidikan dimana pada kurikulum merdeka ini para pendidik diberikan kebebasan dalam menciptakan pembelajaran berkualitas sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan tentunya karakteristik dari setiap siswa. Mata pelajaran pada kurikulum merdeka sudah berdiri sendiri yang terdiri dari Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni dan Budaya (meliputi: Seni Musik, Seni Rupa, Seni Teater, dan Seni Tari), serta Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada kurikulum merdeka disatukan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau biasa disebut IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Ahmad Susanto, 2013:165). Melalui mata pelajaran IPA siswa diajak untuk memahami dasar ilmu pengetahuan dan konsep-konsep dasar tentang alam semesta, alam hidup, dan benda mati. Salah satu cara yang dapat

diimplementasikan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Adapun kaitannya media pembelajaran dengan kegiatan pendidikan di sekolah sangat diperlukan, karena dapat mempengaruhi efektifitas dan efisiensi terhadap program pembelajaran (Mardiyana *et al*, 2021:58).

Proses pembelajaran terdapat lima komponen komunikasi, yaitu pendidik sebagai komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa sebagai komunikan dan tujuan pembelajaran (Krissandi, 2020:101). Proses pembelajaran IPA di sekolah harus dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan agar siswa tidak bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sesuai dengan lima komponen komunikasi yang telah disebutkan penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dan efisiensi waktu siswa dalam belajar dan siswa dapat terlibat secara langsung serta pemahaman yang diperoleh akan lebih bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri Kraton 5 Bangkalan pada hari Jum'at, tanggal 1 November 2024 dengan Ibu Wahidha Nurulliya, S. Pd. SD selaku wali kelas IV berdasarkan dari hasil wawancara tersebut diperoleh bahwa: (1) Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan mata pelajaran IPAS, karena tingkat kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang berbeda-beda sehingga menyebabkan siswa sulit memahami materi yang disampaikan, didukung dengan hasil belajar siswa daripada mapel yang lain mapel IPAS lebih banyak siswa yang belum memenuhi ketercapaian tujuan pembelajaran hanya 30% siswa yang sudah memenuhi KKTP dengan KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 70. (2) Guru menyampaikan materi

dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru juga mengadopsi modul ajar dari internet yang dimodifikasi sendiri. (3) Dalam proses pembelajaran, guru hanya memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas, seperti papan tulis. Dari pihak guru atau sekolah juga tidak mengembangkan media khusus untuk menunjang proses pembelajaran. (4) Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 1 November 2024 pada kelas IV di UPTD SDN Kraton 5 Bangkalan diperoleh informasi bahwa: (1) Siswa tidak antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (2) Terlihat 21 siswa berbicara sendiri dan bergurau dengan teman yang lain sehingga tidak mendengarkan penjelasan guru, (3) Dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan model pembelajaran, hanya menggunakan metode seperti, ceramah, tanya jawab, dan penugasan, (4) Pembelajaran masih berpusat pada guru, (5) Guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar siswa, (6) Pihak sekolah tidak menyediakan media khusus untuk menunjang proses pembelajaran, (7) Sarana dan prasarana yang ada di sekolah cukup memadai dengan ketersediaan Wi-Fi yang bisa diakses oleh seluruh siswa dan warga sekolah, LCD Proyektor dll.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang diberikan kepada 30 siswa pada tanggal 2 November 2024 diperoleh 30 siswa menyukai pembelajaran secara berkelompok, 27 siswa sering merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, 24 siswa dari keseluruhan siswa menyukai media pembelajaran yang dapat dikendalikan sendiri, 21 siswa dari keseluruhan siswa menyukai media pembelajaran yang bergambar dan bersuara, 24 siswa dari keseluruhan siswa

menyukai pembelajaran sambil bermain, 24 siswa dari keseluruhan siswa menyukai belajar dengan menggunakan media pada *handphone*, dan 21 siswa dari keseluruhan siswa mempunyai *handphone* sendiri. Ibu Wahidha Nurulliya menyatakan bahwa siswa diperbolehkan untuk membawa *handphone* apabila *handphone* digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan pengumpulan data observasi, wawancara, dan pemberian angket kepada siswa, terlihat jelas bahwa guru menghadapi tantangan saat mengajarkan IPAS, dilihat dari hasil belajar siswa yang belum memenuhi KKTP dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas, padahal fasilitas sekolah cukup memadai, seperti adanya Wi-Fi yang bisa diakses oleh siswa dan seluruh warga sekolah. Hal tersebut menyebabkan siswa tampak tidak tertarik dan tidak terlibat dalam proses tersebut dikarenakan guru hanya berpacu pada buku paket saja. Karakteristik dari siswa kelas IV sendiri yaitu menyukai pembelajaran sambil bermain, menyukai pembelajaran dengan media bergambar, bersuara, dan media yang bisa dikendalikan oleh siswa sendiri secara langsung.

Alasan peneliti memilih pembelajaran IPAS dikarenakan pada saat melakukan wawancara guru, guru mengalami kesulitan saat kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang belum memenuhi KKTP. oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif *Fun Morphix*. Hal ini juga dikuatkan dengan pernyataan siswa menyukai pembelajaran bermain, menyukai penggunaan media pada *Handphone*, menyukai pembelajaran yang bergambar dan bersuara.

Media interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, audio, animasi, grafik, video, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Atmawarni, 2011). Dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi yang dipresentasikan dalam bentuk file digital. Pemanfaatan media interaktif ini diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. terdapat beberapa kelebihan penggunaan media interaktif antara lain: (1) melibatkan penggunaan teks, gambar, audio, dan animasi menarik untuk memperjelas materi; (2) pelatihan kemampuan siswa melalui berbagai kegiatan percobaan; (3) siswa dapat mengaksesnya tanpa internet; (4) belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Didukung dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa:

Ocatfiana, dkk. 2018, dalam penelitian yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Pesawat Sederhana untuk Siswa Sekolah Dasar*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikatakan layak dan valid, dengan hasil validasi ahli media sebesar 3,10 dengan kriteria (sangat baik), hasil validasi ahli materi sebesar 3,37 dengan kriteria (sangat baik), dan Multimedia interaktif pada uji coba perorangan diperoleh skor sebanyak 3,30 (kategori sangat baik), uji coba kelompok kecil sebesar 3,50 (kategori sangat baik) dan hasil pemahaman siswa rata-rata Post Test kelompok kontrol 6,1 dan kelas eksperimen 8,8. Pada uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 yaitu terdapat perbedaan yang signifikan terhadap multimedia yang dikembangkan.

Wanda Ramansyah. 2022, dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari multimedia interaktif yang dihasilkan telah sesuai dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil uji validasi ahli bahasa sebesar 91,6% kategori “sangat valid”, hasil uji validasi ahli materi sebesar 88,6% kategori “sangat baik”, dan hasil validasi ahli media sebesar 88,6% kategori “sangat baik”.

Hamdan Husein Batubara. 2015, dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat*” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media interaktif valid dengan hasil validasi ahli media pembelajarannya sebesar 89% dengan kategori “tinggi”, dan efektifitas dari hasil prestasi belajar siswa memperoleh sebesar 68% yang termasuk kedalam kriteria efektif.

Berdasarkan ketiga penelitian diatas diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan sebagai sumber belajar yang layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif *fun morphix* materi perubahan wujud benda. Selain itu, materi yang disajikan pada multimedia interaktif *fun morphix* ini lebih rinci dan menarik, karena didalam produk terdapat komponen gambar, audio, dan teks sebagai pendukung penyampaian materi.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan tersebut, memberikan ide kepada peneliti dengan memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi yakni media pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi

guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep materi. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Fun Morphix* Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV di SD Negeri Kraton 5 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *fun morphix* ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimanakah kemenarikan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *fun morphix* ditinjau dari angket respon guru dan siswa?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *fun morphix* ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar kognitif siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Sesuai dengan permasalahan pada latar belakang masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan multimedia interaktif *fun morphix* pada materi perubahan wujud benda kelas IV di SDN Kraton 5 Bangkalan yang valid ditinjau dari validasi ahli.

2. Mengembangkan multimedia interaktif *fun morphix* pada materi perubahan wujud benda kelas IV di SDN Kraton 5 Bangkalan yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan siswa.
3. Mengembangkan multimedia interaktif *fun morphix* pada materi perubahan wujud benda kelas IV di SDN Kraton 5 Bangkalan yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar kognitif siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.1 Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif *fun morphix* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda kelas IV dalam bentuk aplikasi.
- 1.2 Multimedia interaktif *fun morphix* yang dibuat menyajikan beberapa komponen media meliputi teks, gambar, audio, video, latihan soal, dan permainan.
- 1.3 Multimedia interaktif *fun morphix* dapat diinstal di perangkat *handphone*. Adapun spesifikasi minimal untuk *handphone* yaitu penggunaan *handphone* versi android dengan minimal RAM 2 GB.
- 1.4 Multimedia interaktif *fun morphix* ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi yang dapat dibuka dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di luar jam belajar sekolah.
- 1.5 Multimedia interaktif ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *unity* sebagai aplikasi desain.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan dari multimedia interaktif *fun morphix* ini yakni:

1. Penggunaan multimedia interaktif *fun morphix* ini terbatas pada kelas IV mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda.
2. Multimedia interaktif ini diuji cobakan terbatas pada siswa kelas IV di UPTD SDN Kraton 5 Bangkalan.
3. Pengujian ini hanya untuk menguji kelayakan produk multimedia interaktif *fun morphix* pada materi perubahan wujud benda kelas IV.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak. Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif *fun morphix* materi perubahan wujud benda kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Melalui adanya multimedia interaktif *fun morphix* ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada materi perubahan wujud benda dan dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

2. Bagi Siswa

Adanya multimedia interaktif *fun morphix* ini siswa akan lebih fokus, aktif, berpikir kritis, dan mudah memahami materi serta senang ketika proses

pembelajaran berlangsung. Dengan kondisi belajar yang menyenangkan diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan memenuhi KKTP yang sudah ditentukan.

3. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif *fun morphix* ini dapat memberikan referensi penggunaan media pembelajaran yang bisa dikembangkan lebih lanjut oleh pihak sekolah serta kualitas pendidikan di Sekolah dapat meningkat, karena adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik perhatian siswa.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dan dapat mengetahui cara dan gaya belajar siswa yang bermacam-macam.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah yang harus dipahami dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, audio, animasi, grafik, video, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Atmawarni, 2011).

2. Perubahan wujud benda

Perubahan wujud benda merupakan salah satu materi Ilmu Pengetahuan Alam yang mencakup konsep yang berkaitan dengan bagaimana benda dapat

berubah dari satu bentuk ke bentuk yang lainnya. Perubahan wujud benda yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari terdiri dari enam macam (Fitri, Amalia, dkk 2021:51)

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Ahmad Susanto, 2013:165).