

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka lebih mengutamakan sikap kreatif dan menyenangkan dengan memupuk berdasarkan minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa. Kurikulum Merdeka berfokus pada materi penting dan pengembangan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Hamzah, *et al.*, 2022). Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada guru sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Kegiatan proses pembelajaran terdiri dari beberapa unsur yang saling mendukung, antara lain yaitu tujuan, bahan ajar, metode, media pembelajaran, dan evaluasi. Unsur media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam proses belajar mengajar, karena media dalam proses belajar mengajar dapat membantu atau menciptakan proses belajar mengajar agar lebih hidup dan efektif, selain itu media juga dapat berperan dalam rangka meningkatkan pemahaman dan sekaligus menciptakan prestasi belajar siswa (Kemendikbud, 2022)

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah yaitu mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Kemdikbudristek, 2022). IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji

tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemdikbudristek, 2022). Mata pelajaran IPAS sepatutnya disajikan secara menarik, menyenangkan dan menimbulkan semangat keingintahuan siswa. Namun, selama ini proses pembelajaran IPAS yang telah terlaksana membuat siswa hanya menghafal konsep teori melalui buku-buku konvensional membuat siswa merasa bosan. Pembelajaran IPAS disekolah dasar masih monoton dan berpusat pada guru, siswa tidak mengetahuinya keterampilan belajar yang teruji, oleh karena itu, keterampilan siswa kurang optimal dan hasil belajar tidak terantisipasi.

Karakteristik pembelajaran IPAS yakni adanya keterampilan proses berupa praktek dan proses pemahaman IPAS tentang pengetahuan alam dan sosial di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menambah wawasan, mengembangkan bakat, meningkatkan keingintahuan siswa tidak hanya dari buku, namun juga melalui lingkungan sekitar, serta tak hanya belajar materi namun juga prakteknya. Pembelajaran IPAS dilaksanakan secara terpisah dimana semester 1 diajarkan IPA kemudian semester 2 diajarkan IPS. Implementasi pembelajaran IPAS dilaksanakan dengan pengalaman pelatihan, sumber belajar, aktivitas pembelajaran dan dukungan sarana prasarana sekolah. Pembelajaran IPAS harus memanfaatkan sumber belajar yang beragam dan bervariasi untuk mempermudah pembelajaran bagi siswa.

Kegiatan proses pembelajaran terdiri dari beberapa unsur yang saling mendukung, antara lain yaitu tujuan, bahan ajar, metode, media pembelajaran, dan

evaluasi. Unsur media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam proses belajar mengajar, karena media dalam proses belajar mengajar dapat membantu atau menciptakan proses belajar mengajar agar lebih hidup dan efektif, selain itu media juga dapat berperan dalam rangka meningkatkan pemahaman dan sekaligus menciptakan prestasi belajar siswa.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, dengan adanya media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Berdasarkan hasil dari observasi terhadap pembelajaran di kelas IV yang dilakukan di SDN Krembung 1 pada tanggal 20 Januari 2025, peneliti menemukan bahwa setiap pembelajaran dilengkapi dengan sumber belajar seperti buku paket baik untuk guru maupun siswa. Peneliti juga menemukan bahwa bahan ajar digunakan dalam semua pembelajaran. Peneliti juga menemukan bahwa semua pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Setiap pelajaran guru juga melakukan penilaian kepada siswa. Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara yang dilakukan bersama dengan guru kelas IV SDN Krembung 1 yakni Ibu Shieta Amalia S, S. Pd dan mendapatkan hasil bahwasanya jumlah siswa pada kelas IV berjumlah 25 siswa. Guru menggunakan bahan ajar seperti buku paket yang sudah tersedia dari sekolah, selain itu guru mengatakan bahwa saat mengajar, beliau merasa kesulitan ketika menyampaikan materi karena siswa sering berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru tersebut telah menyetujui jika peneliti mengembangkan multimedia interaktif

dengan materi IPAS yang dapat meningkatkan minat dan antusias siswa dalam melakukan pembelajaran.

Pengembangan media berseri dilakukan untuk meningkatkan nilai belajar siswa. Hal tersebut dilakukan agar siswa tertarik dalam belajar yang dapat berpengaruh baik terhadap nilai siswa yang menjadikan nilai siswa semakin membaik. Selain itu pengembangan media gambar berseri juga bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan penyebaran angket kebutuhan siswa pada tanggal 20 Januari 2025 yang dibagikan pada 25 siswa kelas IV yang dilakukan supaya peneliti dapat mengetahui potensi dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa, dengan diperoleh sebanyak 7 siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi perubahan wujud benda mengenai, hal ini juga diperkuat dengan hasil angket bahwa 18 siswa mengaku senang belajar dengan media pembelajaran video yang bergambar dan berwarna, dengan diperoleh nilai paling rendah 74 berjumlah 1 siswa dan nilai paling tinggi 89 berjumlah 2 siswa, dimana nilai 74 merupakan nilai yang dibawah KKM yaitu 78, diperoleh presentase sebanyak 87% sangat antusias jika disekolahnya memiliki media pembelajaran yang berbentuk 2 dimensi. Sebanyak 95% siswa menyukai media pembelajaran yang memiliki gambar dan berwarna-warni. Peneliti juga memperoleh kesimpulan dari lembar wawancara guru bahwa faktor media pembelajaran yang minim pada SDN Krembung 1. Pembelajaran yang sering dipakai hanya buku paket dan gambar tempelan dinding, kelemahan dari kedua media yang ada di kelas tersebut yakni buku paket yang berisi mayoritas bacaan dan soal pertanyaan membuat siswa kurang minat ketika belajar sedangkan

gambar tempelan dinding kelemahannya terbatas materi pembelajaran hanya gambar mengenai perkalian dan pembagian.

Keadaan ini memacu peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran agar terdapat solusi terhadap masalah tersebut. Materi yang disampaikan menggunakan media lebih efektif dari pada tanpa media, dengan media pembelajaran diharapkan siswa dapat tertarik mempelajari pokok pembahasan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, peneliti perlu merancang pengembangan media pembelajaran sesuai dengan pra penelitian. Dengan angket kebutuhan siswa yang menyukai media pembelajaran 2D, bergambar dan berwarna maka pemilihan ini cocok pada media pembelajaran multimedia interaktif.

Kesimpulan dari lembar wawancara guru dan angket kebutuhan siswa bahwa faktor media pembelajaran yang minim pada mata pelajaran IPAS di SDN Krembung 1. Pembelajaran yang sering dipakai hanya buku paket dan tempelan gambar, kelemahan dari bahan ajar yang ada di kelas tersebut yakni buku paket yang berisi mayoritas bacaan dan soal pertanyaan membuat siswa kurang minat ketika belajar.

Beberapa alasan peneliti memilih multimedia interaktif untuk pembelajaran IPAS yaitu media ini ialah jenis media konkret yang dikemas kedalam bentuk suatu video yang menarik. Tak hanya itu, media pembelajaran multimedia interaktif ini juga berisi sekumpulan foto dan materi pembelajaran yang dihias dengan menarik. Menurut Rispa (2019) multimedia interaktif juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran jika disusun dengan kreatif dan menarik serta dilengkapi gambar dan materi yang akan diajarkan. Selain itu kelebihan media ini adalah dibuat semenarik

mungkin yang disusun dari berbagai gambar, catatan penting dan lain sebagainya dari beberapa hiasan dengan tampilannya indah dan menarik yang dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas peneliti perlu melakukan pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS.

Dalam pengembangan media pembelajaran diharapkan siswa dapat tertarik mempelajari pokok pembahasan materi yang disampaikan. Seperti halnya bahwa ketertarikan siswa menjadikan siswa konsentrasi dalam menerima materi dan perhatiannya diberikan khusus untuk pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti perlu merancang pengembangan media pembelajaran sesuai dengan pra penelitian. Dengan angket kebutuhan siswa yang menyukai media pembelajaran yang terdapat banyak gambar maka peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif. Peneliti berharap setelah adanya media pembelajaran multimedia interaktif ini memiliki pengaruh yang baik untuk siswa antara lain: membuat siswa menjadi lebih kreatif, mencurahkan hobi, dokumentasi, serta sarana untuk rekreasi dan penghilang stress.

Berdasarkan dari beberapa sumber penelitian sebelumnya yang relevan. Penjelasan permasalahan yang ditemukan penelitian sebelumnya, maka peneliti membuat media pembelajaran yang berbeda dari peneliti sebelumnya. Peneliti melakukan suatu pengembangan yang dapat membantu guru dalam pembelajaran yaitu multimedia interaktif untuk siswa kelas IV. Pengembangan saat ini memiliki keterbaruan yang menggabungkan multimedia interaktif dengan scan barcode yang berisikan quis tentang IPAS. Media pembelajaran berbasis ini mampu membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi IPAS dan mereka bisa untuk

membedakannya. Media pembelajaran ini tidak hanya bisa diakses di sekolah namun bias diakses dimanapun siswa berada. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “ Pengembangan Multimedia Interaktif IPAS Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN Krembung 1 Sidoarjo”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kevalidan Multimedia Interaktif IPAS Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN Krembung 1 Sidoarjo?
2. Bagaimanakah kemenarikan Multimedia Interaktif IPAS Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN Krembung 1 Sidoarjo?
3. Bagaimanakah keefektifan Multimedia Interaktif IPAS Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN Krembung 1 Sidoarjo?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui hasil kevalidan m Multimedia Interaktif IPAS Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN Krembung 1 Sidoarjo
2. Untuk mengetahui kemenarikan Multimedia Interaktif IPAS Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN Krembung 1 Sidoarjo
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan Multimedia Interaktif IPAS Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN Krembung 1 Sidoarjo

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk file dan desain pembuatannya menggunakan aplikasi canva.
2. Produk yang dihasilkan mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena media yang digunakan berupa video animasi yang memiliki suara dan gambar yang beragam dan juga memiliki beberapa quis diakhir video dengan cara mengscan barcode yang tersedia nantinya.
3. Media yang dihasilkan nantinya akan mengarahkan ke macam-macam jenis pengelompokan hewan.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif memiliki beberapa batasan penilaian sebagai berikut :

1. Media hanya terbatas pada lingkup kelas IV saja dan perlu adanya penyesuaian apabila dipergunakan pada materi lain.
2. Jumlah siswa yang berpartisipasi berjumlah 25 siswa
3. Media yang digunakan menggunakan IT

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada kelas IV SD Negeri Krembung 1 sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dapat menambahkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pada pembelajaran tertentu serta hasil penelitian ini juga dapat untuk meningkatkan kualitas sekolah supaya semakin maju.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bisa menjadi salah satu alternative untuk menyampakan pesan kepada siswa serta guru akan lebih termotivasi lagi untuk membuat media yang lebih inovatif.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebaga penunjang pembelajaran yang lebih menyenangkan dan inovatif serta diharapkan siswa dapat memperoleh materi sumber belajar selain alternative dari buku.

4. Bagi Pengembang

Sebagai sarana dalam mengasah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang baru dan dapat menyusun media pembelajaran yang inovatif.

1.7 Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam media pembelajaran Multimedia Interaktif sebagai berikut :

1. Multimedia Interaktif merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsure gambar yang bergerak dengan diiringi suara yang melengkapi sebuah video tersebut.
2. Multimedia Interaktif ialah media dengan bentuk 2 dimensi yang dapat membuat siswa lebih aktif dan dapat menganalisa dengan membayangkan bentuk gambar yang disajikan serta penambahan barcode yang bisa di akses kapan saja dan dimana saja bisa membuat siswa lebih menguasai pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih seru dan interaktif mampu menarik perhatian fokus belajar siswa.