

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar di tempat lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sebuah bantuan yang dilakukan oleh seorang guru supaya terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada siswa. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi guru dengan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA adalah studi alam semesta melalui penelitian metodis. Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan, konsep, dan gagasan yang terorganisir tentang dunia alam. Menurut Sukarno dalam Suwartiningsih, (2021) Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu jenis ilmu pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan cara khusus, cara yang dimaksud adalah observasi, eksperimen, penyimpulan, pembentukan teori, eksperimen, observasi, dan demikian saling berhubungan satu dengan cara yang lain. Menurut Sapriati dalam (Suwartiningsih, 2021) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang membahas tentang alam secara

sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip penemuan dan membangun diri siswa untuk memiliki sikap ilmiah.

Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam digabung dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran IPA dan IPS akan diberikan secara bersamaan dengan nama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kedua mata pelajaran tersebut masuk ke dalam mata pelajaran pokok yang mesti diperoleh siswa. IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun literasi dasar. pembelajaran IPAS melibatkan siswa dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif yang memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka. Selain itu, pembelajaran ini juga membantu menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap berpikir kritis, dan keterampilan berpikir kritis.

UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan belum termasuk sekolah penggerak, namun UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan telah menerapkan kurikulum merdeka di semua kelas mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Perencanaan pembelajaran IPAS di kelas IV UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan telah disesuaikan dengan kriteria kurikulum merdeka. Guru membuat perencanaan pembelajaran IPAS mulai dari menganalisis Capaian Pembelajaran, menyusun Tujuan Pembelajaran, menyusun Alur Tujuan Pembelajaran, dan membuat modul ajar. Pada pembelajaran IPAS di kelas IV guru menerapkan berbagai metode, diantaranya metode ceramah dan diskusi, Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 21 Oktober 2024 di kelas IV, fasilitas pendukung pembelajaran yang tersedia meliputi papan tulis, proyektor beserta layarnya, sound sistem, dan mikrofon. Namun, tidak ditemukan media pembelajaran yang spesifik dirancang untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi tertentu

terutama dalam mata pelajaran IPAS. Media seperti media gambar dan poster sebenarnya tersedia tetapi tidak dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam kelas juga kurang karena beberapa faktor. Pertama, letak poster yang terlalu tinggi di dinding membuat siswa kesulitan untuk membaca isi informasinya. Kedua, teks yang tertera pada poster terlalu panjang dan mengandung terlalu banyak informasi, sehingga siswa kesulitan memahami inti dari materi yang disajikan. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah dominan ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa berlangsung satu arah. Minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan suasana kelas menjadi kurang kondusif. Hal ini terlihat dari adanya siswa yang kehilangan fokus, memilih untuk berbicara dengan temannya. Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa 5 siswa berbicara sendiri dan 4 siswa lainnya bermain dengan teman di tengah proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan kurang efektif dalam menjaga keterlibatan siswa dan mendukung pemahaman materi secara maksimal.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 16 November 2024 dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa jumlah siswa dalam kelas tersebut adalah 27 dengan gaya belajar yang bervariasi. 9 anak memiliki gaya belajar visual, 13 anak audiovisual, dan 5 anak kinestetik. Guru menyatakan bahwa metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran meliputi ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Siswa kelas IV lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti pembelajaran dengan melihat gambar dan bermain sambil belajar. Guru menyatakan bahwa pernah

menggunakan media pembelajaran berupa gambar, namun media ini jarang digunakan. Seringkali guru hanya menjelaskan di kelas saja dan mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. meskipun, menurut guru media pembelajaran berupa gambar lebih disukai siswa karena dapat membantu mereka memahami materi dengan baik, namun, meskipun gambar disukai oleh siswa, penggunaan media ini juga masih kurang efektif. Gambar yang digunakan dalam pembelajaran jumlahnya terbatas, hanya satu sehingga siswa kesulitan untuk melihatnya dengan jelas, terutama bagi mereka yang duduk di bangku bagian belakang kelas. Hal ini menyebabkan manfaat dari media pembelajaran berbasis gambar menjadi tidak optimal dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Proses kegiatan pembelajaran seperti ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah ditunjukkan sebanyak 26 anak memperoleh nilai pada mata pelajaran IPAS kurang dari KKTP yang ditentukan sekolah yaitu 75. Pada bab II menunjukkan nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan bab sebelumnya.

Pada tanggal 24 Desember 2024 peneliti melakukan pengumpulan data berupa angket untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi siswa terhadap media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS kepada kelas IV di UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan. Data diambil total dari keseluruhan satu kelas sebanyak 27 anak. Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 66,6% siswa menyukai pembelajaran secara berkelompok, sedangkan pembelajaran secara individu disukai sebanyak 44,4%. Sebanyak 88,8% siswa setuju bahwa kegiatan pembelajaran hanya menggunakan sumber dari buku. Sebanyak 81,4% siswa merasa bosan jika hanya menggunakan buku dan 44,4% siswa tidak setuju bahwa mereka paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru, berdasarkan preferensi siswa terhadap media pembelajaran

sebanyak 62,9% siswa menyatakan bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran ketika belajar di kelas, namun sebanyak 22,2% siswa tidak setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak menarik. Sebanyak 85,18% siswa menyukai belajar melalui gambar dibandingkan hanya dengan teks atau tulisan, sebanyak 70,3% siswa menyukai belajar yang dikaitkan dengan budaya, sebanyak 81,4% siswa menyukai media pembelajaran dalam bentuk elektronik, sebanyak 100% siswa menyukai media pembelajaran berupa gambar, suara, dan video untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket dapat ditemukan permasalahan berupa terdapat proses kegiatan pembelajaran yang kurang melibatkan siswa, kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kelas, penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif digunakan, serta hasil belajar yang rendah. Pada hasil angket menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan penggunaan media pembelajaran di kelas, namun, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif digunakan, sehingga diperlukan pembaruan media pembelajaran yang lebih relevan. Melalui permasalahan tersebut, maka penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan. Hal ini selaras dengan pendapat Arsyad (2016), bahwa multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa, sehingga minat belajar mereka meningkat. Hal ini didukung dengan pernyataan Elaine B. Johnson dalam Tanjung, R. E., & Faiza, (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan pengalaman nyata dan lingkungan siswa.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Radka Bodkova Koli dengan judul “Pengembangan Multimedia

Interaktif pada Materi Mengubah Bentuk Energi untuk meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil penilaian dari ahli materi yang memperoleh persentase 87,5% dan menempati kategori valid. 2) validitas ahli media mendapatkan skor 84,5% pada kualifikasi valid, dan hasil uji kemenarikan siswa terhadap kemenarikan multimedia interaktif pada skor 4,80 berada pada kategori sangat praktis. Kesimpulan dari penelitian ini pengembangan multimedia interaktif valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan di UPTD SDN Kraton 1 (Radka & Dantes, 2024).

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nikita Sulaiman Akbar (Akbar, 2016) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Energi Alternatif Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Perumnas Congdongcatur”. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Kualitas multimedia mendapatkan nilai rata-rata 4,04 dikategorikan baik, pada tahap ahli media tahap akhir dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata 4.80. Dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pokok bahasan energi alternatif untuk mata pelajaran IPA kelas IV SD N Perumnas Congdongcatur dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nugraheni Dinasari Haryono dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung”. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket uji kelayakan ahli media, angket uji kelayakan materi, dan angket uji kelayakan pengguna. Hasil dari penelitian ini menunjukkan skor

4,38 dari ahli media dengan hasil sangat baik, skor rata-rata ahli materi 4,08 dengan hasil baik, skor rata-rata hasil uji coba lapangan awal 3,79 dengan hasil baik, skor rata-rata hasil uji lapangan utama 4,28 dengan hasil sangat baik, dan skor rata-rata uji coba lapangan operasional 4,12 dengan hasil baik. Berdasarkan hasil dari serangkaian proses uji kelayakan tersebut multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil wawancara, angket, dan observasi yang telah dilakukan di UPTD SDN Kraton 1, maka diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang menarik dan lebih inovatif dengan judul “ **Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Gaya di Sekitar Kita Kelas IV di UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan**” dengan harapan multimedia interaktif yang dihasilkan dapat membantu pada saat proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif ditinjau dari hasil angket validasi?
2. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif ditinjau dari hasil belajar dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa?
3. Bagaimanakah kemenarikan multimedia interaktif ditinjau dari respon guru dan respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif ditinjau dari angket validasi.
2. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif ditinjau dari hasil belajar dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa.

3. Untuk mengetahui kemenarikan multimedia interaktif ditinjau dari angket respon guru dan respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran multimedia interaktif.
2. Produk yang dikembangkan akan dipublikasikan melalui canva dan diupload ke situs web.
3. Ukuran produk yang dikembangkan sebesar 1920 x 1080 piksel.
4. Jumlah slide pada produk yang dikembangkan berjumlah 23 slide yang terdiri dari *cover, home, CP&TP, materi, kuis, profil pengembang*.
5. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS SD kelas IV.
6. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan untuk BAB 2 Gaya Di Sekitar Kita mata pelajaran IPAS kelas IV.
7. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses menggunakan laptop/*handphone* dengan akses internet.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

1. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya memuat muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
2. Multimedia interaktif ini juga hanya digunakan pada capaian pembelajaran siswa memiliki kemampuan untuk memahami karakteristik gaya untuk digunakan dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Multimedia interaktif ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV SDN Kraton 1 Bangkalan yang menyenangkan.
4. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya bisa digunakan pada kelas IV.
5. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas IV.
6. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya bisa digunakan pada BAB 2 Gaya di Sekitar Kita mata pelajaran IPAS kelas IV.
7. Multimedia interaktif yang dikembangkan harus memiliki akses internet untuk membuka.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.6.1 Bagi siswa

Pengembangan multimedia interaktif pada Materi Gaya di Sekitar Kita Kelas IV SD diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang disajikan secara menarik, interaktif, dan dilengkapi gambar diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, merangsang keaktifan belajar, dan mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran. Selain itu media ini membantu siswa dalam memahami konsep gaya secara lebih konkret.

1.6.2 Bagi guru

Pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi gaya di sekitar kita secara lebih menarik dan efektif. Media ini menyajikan materi dengan tampilan visual yang mendukung penjelasan konsep-konsep abstrak, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Selain itu, penggunaan media interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kondusif, sehingga meningkatkan kenyamanan dalam proses belajar mengajar.

1.6.3 Bagi pengembang

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan serta menjadi sarana bagi peneliti dalam mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh di perkuliahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata. Selain itu, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menghadapi permasalahan pembelajaran di lapangan dan mencari solusi yang inovatif melalui media interaktif.

1.6.4 Bagi sekolah

Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi sekolah sebagai salah satu sumber belajar yang inovatif. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di kelas, khususnya dalam materi gaya di sekitar kita. Adanya media yang menarik dan interaktif, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

1.7 Definisi Istilah

Menurut Sugiyono (2022), definisi istilah adalah penjelasan tentang arti kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian secara spesifik agar jelas ruang lingkupnya. Tujuan adanya definisi istilah adalah untuk memastikan bahwa semua pembaca memiliki pemahaman yang sama tentang konsep-konsep yang dibahas. Untuk

mencegah terjadinya kesalahpahaman serta persepsi dari pembaca, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah pokok yang ada, istilah-istilah tersebut antara lain:

1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari bahasa *latin* “*medius*” yang berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Arsyad (2016) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Peran dari media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mendidik siswa. Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai salah satu alat yang digunakan untuk menunjang dan mendukung proses pembelajaran. Mendukung untuk merangsang pola berpikir siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru.

1.7.2 Pengertian multimedia interaktif

Definisi multimedia beragam tergantung pada lingkup aplikasi serta perkembangan teknologi multimedia itu sendiri. Multimedia tidak hanya memiliki makna antara teks dan grafis sederhana saja, tetapi dilengkapi dengan suara, animasi, video, dan interaksi. Multimedia mengkombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Menurut Kurniawati & Nita (2018) terdapat tiga jenis multimedia, yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, dan multimedia linear. Menurut Sigit dalam (Kurniawati & Nita, 2018), multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia

linier dan multimedia interaktif. Interaktif merujuk pada adanya hubungan timbal balik antara pengguna dan media. Dalam konteks pembelajaran, interaktif berarti siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan dapat berperan aktif dalam proses belajar. Media yang bersifat interaktif memungkinkan siswa untuk mengambil keputusan, memilih jalur pembelajaran, memberi masukan, dan mendapatkan respons dari sistem, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Penggabungan kekuatan multimedia dalam penyajian dan prinsip interaktif dalam membangun keterlibatan pengguna, lahirlah konsep multimedia interaktif sebagai salah satu inovasi dalam dunia pendidikan modern. Multimedia interaktif adalah penggabungan antara berbagai elemen media (teks, gambar, suara, video, animasi) dengan fitur interaktivitas yang memungkinkan pengguna untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui multimedia interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara linier, tetapi juga dapat menentukan arah, memilih menu, mengakses berbagai konten tambahan, hingga berlatih secara langsung melalui simulasi atau kuis. Hal ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan masing-masing siswa. Multimedia interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki.

1.7.3 Gaya di Sekitar Kita

Gaya merupakan interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan (Amalia, 2021). Interaksi ini menggerakkan benda bebas. Akibatnya benda diam menjadi bergerak, benda bergerak menjadi diam, berubah bentuk ataupun berubah

arah. Macam-macam gaya yang ada di sekitar kita, seperti gaya gesek, gaya otot, gaya magnet, gaya pegas, dan gaya gravitasi.