

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama dalam menciptakan generasi yang berkualitas dan berdaya saing di era globalisasi saat ini. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, dibutuhkan pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Salah satu aspek penting dalam mewujudkan hal tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya menuntut pemahaman kognitif, tetapi juga harus mampu menarik minat siswa agar mereka terlibat aktif dalam proses belajar. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman ilmiah siswa sejak dini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam kurikulum merdeka, IPAS menjadi mata pelajaran yang mengintegrasikan aspek ilmu alam dan sosial untuk memberikan pemahaman yang utuh mengenai lingkungan sekitar siswa. IPAS di sekolah dasar berisi konsep-konsep ilmu alam yang berkaitan erat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik (Azizatunnisa, et al, 2022)

Salah satu materi IPAS di kelas IV SD yang memerlukan perhatian khusus adalah materi tentang perkembangbiakan tumbuhan. Materi ini menuntut siswa untuk memahami proses biologis secara sistematis, seperti cara tumbuhan berkembang biak. Namun pada kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ini karena sifatnya yang abstrak dan tidak semua proses dapat diamati secara langsung di lingkungan sekitar. Idealnya, pembelajaran IPAS mencakup pengalaman praktis dan pemahaman konsep, tetapi dalam kenyataannya,

banyak guru hanya mengandalkan penjelasan dari buku (Fauzi et al, 2023). Metode ceramah dan penggunaan buku teks yang masih dominan di banyak sekolah ini juga menjadi kendala dalam menjelaskan proses tersebut secara menyeluruh dan menarik. Kondisi ini tentunya menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yang seharusnya mampu mendorong rasa ingin tahu siswa melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa secara alami. Melalui pembelajaran IPA, siswa dilatih untuk berpikir kritis, logis, dan objektif, serta diarahkan untuk mampu memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, kemampuan berpikir sistematis baru akan berkembang secara optimal apabila proses pembelajaran dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami konsep-konsep IPA secara lebih mudah dan bermakna.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV UPTD SDN Gili Timur 2 pada tanggal 24 Oktober 2025 diperoleh informasi bahwa kelas IV menggunakan kurikulum merdeka, namun pelaksanaannya masih tahun pertama sehingga memerlukan proses penyesuaian. Dalam pembelajaran konsentrasi siswa sering tidak fokus dan perhatian mudah teralihkan oleh lingkungan sekitar. Selain itu, karakteristik siswa menunjukkan perlunya dorongan dan ditekan agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan selama ini didominasi oleh metode ceramah dan diskusi.

Permasalahan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kondisi sekolahan di wilayah pedesaan, sehingga sarana dan prasarana, khususnya yang berkaitan teknologi masih kurang memadai. Sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku paket dengan media papan tulis sebagai media utama. Keterbatasan media pembelajaran tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang bervariasi dan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa materi yang disampaikan.

Selain hasil wawancara, hal tersebut didukung oleh hasil angket analisis kebutuhan yang disebarkan kepada siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 86,1% siswa menyatakan sumber belajar yang digunakan selama pembelajaran berasal dari buku paket. Sebanyak 38,9% siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran ceramah yang diterapkan, sementara 52,8% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, sebanyak 94,4% siswa menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPAS belum pernah menggunakan media pembelajaran pendukung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, yang diperoleh 33,3% siswa menyatakan kurang senang belajar jika hanya membaca buku. Terlebih bagi siswa sekolah dasar yang memerlukan media pembelajaran yang konkret, menarik, sesuai dengan tahap perkembangan mereka, serta disajikan secara bervariasi agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Siswanto & Susanto, 2022).

Saat ini, pembelajaran dengan cara konvensional dinilai tidak terlalu efektif di dalam kelas (Budianti et al, 2023). Hal ini sejalan dengan realitas di sekolah tersebut, dimana pembelajaran IPAS masih terbatas pada metode konvensional yang kurang melibatkan teknologi. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran, khususnya melalui media yang lebih menarik dan interaktif.

Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran itu sendiri.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah multimedia berbasis Microsoft Powerpoint. Media Powerpoint jika digunakan di dalam kelas sangatlah efektif (Budianti, et al., 2023). Media pembelajaran tersebut akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, mengeksplorasi materi lebih mendalam, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Selain itu, multimedia ini dapat membantu siswa memahami proses yang sulit diamati secara langsung, seperti proses perkembangbiakan tumbuhan, dengan visualisasi yang menarik dan mudah dimengerti.

Sebelum digunakan secara luas dalam pembelajaran, multimedia perlu dikembangkan dan diuji terlebih dahulu dari berbagai aspek. Pertama, media tersebut harus diuji kevalidannya, baik dari segi isi materi, tampilan, maupun desain instruksional agar sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa sekolah dasar. Kedua, perlu diketahui keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Ketiga, media tersebut juga harus menarik agar siswa termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan dan meneliti multimedia IPA PEBITA materi perkembangbiakan tumbuhan untuk siswa kelas IV di UPTD SDN Gili Timur 2.

1.2 Rumus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan oleh peneliti, maka masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia IPA Pebita materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV UPTD SDN Gili Timur 2?
2. Bagaimana keefektifan multimedia IPA Pebita materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV UPTD SDN Gili Timur 2?
3. Bagaimana kemenarikan multimedia IPA Pebita materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV UPTD SDN Gili Timur 2?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumus masalah diatas maka tujuan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia IPA Pebita materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV UPTD SDN Gili Timur2.
2. Untuk mengetahui keefektifan multimedia IPA Pebita materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV UPTD SDN Gili Timur2.
3. Untuk mengetahui kemenarikan multimedia IPA Pebita materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV UPTD SDN Gili Timur 2.

1.4 Spesifikasi produk yang diharapkan

Penelitian ini mengembangkan produk multimedia dengan rincian spesifikasi sebagai berikut:

1. Media multimedia IPA Pebita yang dikembangkan berfokus pada fase B.

2. Media dirancang sesuai Capaian Pembelajaran yaitu dapat memahami siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya.
3. Multimedia IPA Pebita berbentuk powerpoint interaktif yang berisi teks materi, gambar, animasi, audio dan video.
4. Media ini menyajikan materi tentang perkembangbiakan tumbuhan secara medalam, khususnya pada pembahasan perkembangbiakan tumbuhan vegetatif.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan penelitian dan pengembangan multimedia sebagai berikut:

1. Uji coba produk dilakukan di kelas IV SDN Gili Timur 2.
2. Multimedia dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk kelas IV SDN Gili Timur 2.
3. Fokus materi dalam multimedia ini adalah perkembangbiakan tumbuhan.
4. Pengembangan media pembelajaran multimedia hanya disebar di UPTD SDN Gili Timur 2 sebagai sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, dapat dijadikan sarana belajar yang tersedia di sekolah dan menambah referensi media di sekolah. Selain itu, dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar masing-masing siswa sehingga dapat digunakan secara optimal.

2. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan mengenai multimedia interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran dan membantu guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Memberikan hal baru terkait media pembelajaran yang menarik untuk menunjang pembelajaran. Dengan Demikian, diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif, meningkatkan hasil belajar serta dapat mengimplementasikan cara mengembangkan tumbuhan di lingkungan sekitar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan serta kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memasuki dunia Pendidikan di era kemajuan teknologi.

1.7 Definisi Istilah

Dalam menghindari perbedaan penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas pada penelitian pengembangan ini, maka peneliti menyampaikan beberapa istilah yang ada dalam pengembangan ini sebagai berikut:

1. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media yang dirancang dalam satu keutuhan seperti gambar, teks, audio, animasi dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas materi.
2. PEBITA adalah perkembangbiakan tumbuhan.