

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dunia pendidikan berkembang dengan sangat cepat, terutama dalam kegiatan belajar mengajar yang semakin maju berkat penggunaan teknologi yang canggih. Teknologi di bidang pendidikan memudahkan penyebaran informasi sebagai pendukung kegiatan belajar. Dengan menggunakan teknologi ini, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan lebih mudah, dan pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan tidak membosankan (Nurkholis, 2013).

Namun pemanfaatan teknologi digital untuk menunjang proses pembelajaran belum dilaksanakan secara maksimal karena beberapa kendala, seperti pemilihan atau desain lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis IT, dan lain-lain. Proses pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang pengalaman belajar yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak maksimal (Dwiqi et al., 2020).

Pendidikan berfungsi sebagai alat penting untuk pengembangan sumber daya manusia yang mencakup berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil yang diharapkan secara optimal, penyelenggaraan pendidikan memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cermat. Salah satu hal paling penting yang dibutuhkan manusia adalah pendidikan, yang dilakukan secara sadar dan terencana. Perkembangan fisik, psikologis, sosial, dan perasaan-perasaan lainnya dipengaruhi secara dinamis oleh pendidikan seseorang. Pendidikan sangat penting untuk keberlangsungan hidup bernegara baik bagi

bangsa maupun negara. Ini juga berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia dan merupakan salah satu ukuran kemajuan suatu Negara (Nurkholis, 2013).

Dengan masuknya era modern dan kemajuan teknologi, konsep tentang penggunaan media pembelajaran, terutama yang interaktif, pasti akan berkembang. Media pembelajaran interaktif adalah produk maupun layanan digital (multimedia) yang digunakan oleh guru untuk menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio, dan video game yang menarik minat siswa. Dengan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, pendidik memungkinkan peserta didik memperoleh keterampilan baru dan menciptakan sesuatu. Selain itu, kurikulum saat ini tidak bergantung pada buku atau guru sebagai satu-satunya media pembelajaran; itu melatih siswa untuk menjadi inovatif, kreatif, dan bekerja sama. seperti saat ini, di mana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran (Gilang, 2022).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga mereka dapat melakukan proses belajar secara efektif dan terencana. Ini menghasilkan lingkungan belajar yang kondusif, yang membuat pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan mendorong mereka untuk belajar lagi (Ernawati, 2017). Media pembelajaran dapat menjadi salah satu komponen pendukung dalam mengatasi masalah belajar di sekolah dasar. Pilihan media pembelajaran harus menarik bagi siswa dan interaktif, tetapi tidak mengurangi materi yang diajarkan. Jika guru ingin membantu siswa belajar, mereka harus mempertimbangkan penggunaan media di kelas.

Oleh karena itu, pendidik harus belajar bagaimana memilih dan menentukan metode pembelajaran yang paling efektif untuk mencapai tujuan belajar mereka dalam proses

pembelajaran mengajar. Di era modern ini, berbagai jenis media pembelajaran menjadi lebih banyak dan lebih canggih seiring kemajuan teknologi. Namun, masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif karena berbagai masalah yang membuatnya tidak dapat digunakan dan kurangnya pengetahuan yang diperoleh darinya. Salah satu alasan mengapa guru kurang tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif adalah bahwa mereka tidak memiliki banyak pengetahuan yang diperoleh darinya.

Menurut Rusdewanti (2014) juga bahwa permasalahan penggunaan media di sekolah saat ini adalah kurangnya lingkungan pembelajaran interaktif di sekolah, namun masih banyak guru yang belum mengetahui cara membuat media pembelajaran interaktif. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan hasil penelitian Abdullah R (2016) yang menyatakan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan mata pelajaran belum maksimal.

Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena sangat membantu dan mempermudah interaksi antara guru dan siswa serta membantu proses belajar menjadi lebih optimal. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik adalah mereka dapat membuat penalaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Media interaktif terdiri dari kombinasi berbagai elemen seperti teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang memungkinkan pengguna memilih konten yang mereka inginkan (Ernawati, 2017).

Pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang menyelidiki hubungan antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS juga menyelidiki kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai kelompok sosial menurut Harefa (2020). Secara umum, ilmu pengetahuan didefinisikan sebagai kumpulan berbagai informasi yang disusun secara sistematis dan logis

dengan mempertimbangkan sebab dan akibat. Pengetahuan alam dan sosial termasuk dalam kategori ini.

Pendidikan IPAS memiliki peran untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai representasi ideal dari karakteristik siswa Indonesia. IPAS membantu siswa menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Keingintahuan ini mungkin memotivasi siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan bagaimana kehidupan manusia di Bumi berinteraksi dengannya. Untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusinya. Peserta didik akan dibekali dengan sikap ilmiah seperti keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan analitis, dan kemampuan untuk membuat kesimpulan yang tepat, yang akan menghasilkan kebijaksanaan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah yang digunakan dalam pembelajaran IPAS akan ditanamkan dalam siswa.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu fungsi yang mampu menggabungkan berbagai gambar, video, animasi dan audio menjadi satu komponen yang dapat menimbulkan interaksi antara pengguna aplikasi tersebut. Media interaktif dapat menyediakan tampilan yang menarik karena memuat gabungan dari gambar, animasi dan audio. Dari tampilan tersebut dapat mengurangi rasa jenuh peserta didik yang disebabkan oleh pembelajaran yang membosankan, maka peserta didik atau murid lebih tertarik dalam mengamati materi atau pembelajaran yang diberikan Novitasari (2016). Saat ini sudah banyak media pembelajaran interaktif berbasis website yang sudah digunakan oleh guru karena bisa digunakan secara *online* dan mampu menghantarkan pesan kepada peserta didik Fitra (2021). Salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yaitu aplikasi *canva*.

Canva adalah program desain online yang memungkinkan Anda membuat berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lain-lain. Jenis presentasi yang tersedia di Canva mencakup bidang seperti pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain-lain. Kelebihan dari program ini adalah banyaknya desain yang menarik dan memungkinkan pendidik menjadi lebih kreatif Tanjung (2019). Dengan aplikasi ini para siswa bisa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah karena canva dapat memperlihatkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, bagan dan lain-lain sesuai kebutuhan, serta mampu membantu meningkatkan focus peserta didik dalam kegiatan belajar karena tampilannya yang menarik Diana & Jaya (2021). Aplikasi canva dapat membantu untuk membuat desain tanpa harus mengunduh aplikasinya serta memiliki berbagai fitur yang dapat menggabungkan berbagai bentuk desain artistik (Putri & Mudinillah, 2021).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V C di SD 229 Palembang pada hari Kamis 18 Januari 2024, Diperoleh informasi sebagai berikut : adanya keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru membuat kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga belum cukup efektif dalam penggunaan media pembelajaran. Hambatan yang dialami baik oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran yaitu dimana guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar sehingga proses pembelajaran kurang maksimal menyebabkan kejenuhan terhadap siswa. Siswa juga mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak seperti Harmoni Dalam Ekosistem yang hanya menggunakan buku dan gambar sebagai media pembelajaran. Hal ini ditandai rendahnya nilai rata-rata yang diperoleh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPAS yaitu 70. Siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa, yang tergolong tinggi sebanyak 30% (9 siswa), yang tergolong sedang 14% (7 siswa) dan yang tergolong rendah

sebanyak 56% (11 siswa) . Hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal khususnya untuk mata pelajaran IPAS. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah harus benar-benar mendukung proses pembelajaran seperti halnya dibutuhkan proyektor dan alat peraga lainnya, karena siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk memahami materi yang bersifat abstrak. Terkait dengan pentingnya mata pelajaran diatas, maka guru dituntut untuk mengetahui macam-macam metode untuk menyampaikan materi pelajaran agar siswa dapat lebih paham. Pada umumnya guru masih menggunakan metode ceramah dan praktikum. Untuk mengatasi hal ini, maka guru harus mampu menggunakan teknik dan cara menyampaikan pelajaran. Untuk itu alangkah baiknya apabila metode ceramah ini dibantu dengan beberapa metode salah satunya metode diskusi dan presentasi oleh siswa agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Karakter siswa SD yang tentunya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka akan lebih aktif apabila belajar dengan menggunakan hal- hal yang baru, seperti multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan dengan masalah di atas maka salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk dapat menarik perhatian siswa dalam belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa multimedia pembelajaran interaktif.

Penelitian ini juga didasarkan atas dasar penelitian sebelumnya yaitu, penelitian mengenai media pembelajaran interaktif sudah sering dilaksanakan. Salah satunya dilakukan oleh Zahra Kamila & Kowiyah (2022) dengan hasil validasi ahli materi memperoleh skor presentasi 93% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli media memperoleh skor presentasi 93% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil respon peserta didik dapat

diperoleh skor presentase 89% dengan kategori sangat layak. Penelitian terkait dengan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan media tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta mampu membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu jenis penggunaan model pengembangannya dan *platform* yang digunakan. Perbedaannya yaitu dalam materi pembahasannya. Adapun kebaruan pada penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan.

Berdasarkan Latar belakang tersebut, maka pentingnya untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru membuat kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga belum cukup efektif dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Media pembelajaran masih berpusat pada buku sebagai sumber belajar sehingga proses pembelajaran kurang maksimal menyebabkan kejenuhan terhadap siswa.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SD.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari sasaran yang

diharapkan, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar.
2. Penelitian ini terfokus pada materi harmoni dalam ekosistem.
3. Penelitian ini menggunakan metode diskusi dan presentasi pada materi harmoni dalam ekosistem.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang valid pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang praktis pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem siswa kelas V Sekolah Dasar?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang valid pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang praktis pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.



## 1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan dari hasil penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menambah wawasan pengetahuan serta dapat dijadikan sumber belajar yang efektif dan efisien dalam penggunaannya sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan sekolah dan kinerja guru.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu bahan ajar atau referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran lebih menarik.

#### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman untuk memecahkan permasalahan di sekolah dan menjadi sarana pengembangan wawasan tentang media pembelajaran.

#### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan terutama dalam pengembangan media

pembelajaran interaktif sehingga dapat menjadi bekal untuk seorang pendidik yang baik dalam dunia pendidikan.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Produk yang diciptakan dalam proses penelitian ini dimanfaatkan sebagai penopang proses pembelajaran. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan antara lain, yaitu :

1. Media ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva dengan pemanfaatan aplikasi Power Point.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi Power Point terutama animations dan hyperlink.
3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan penelitian ini di uraikan dengan materi pembelajaran dari materi pelajaran IPAS harmoni dalam ekosistem.
4. Multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva yang digunakan berupa soft copy, sehingga mudah di simpan dan di akses oleh siswa.
5. Bagian pembelajaran interaktif ada menu opening media, menu utama media, petunjuk, kompetensi, materi, video pembelajaran, menu soal evaluasi dan profil pengembang media.
6. Animasi digunakan untuk menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas, interaktif, dan menarik.
7. Media yang dikembangkan dapat ditayangkan menggunakan komputer atau laptop, dan smartphone, sehingga dapat ditayangkan melalui proyektor.