

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam mempersiapkan diri untuk kehidupan masa depan, pendidikan merupakan proses yang sangat diperlukan dan berguna dalam kehidupan manusia.¹ Terdapat dua komponen besar dalam pendidikan, yaitu suasana belajar (*learning environment*) dan proses pembelajaran (*learning process*). Suasana berarti lingkungan sekolah, kelas, dan interaksi didalamnya, termasuk sebuah ruangan virtual, *online*, atau jarak jauh (*remote*). Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Di era digital saat ini, guru memiliki tuntutan besar dalam meningkatkan kecakapan peserta didik pada abad 21 yang dikenal dengan istilah 6C, yakni *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi).² Rancangan pembelajaran abad 21 diharapkan dapat disusun oleh guru untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui pemanfaatan teknologi berbasis komputer dan media *online*. Potensi peserta didik dapat dikembangkan melalui tugas-tugas yang memerlukan penggunaan teknologi berbasis komputer dan media *online*. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi memberikan dampak positif pada guru dan peserta didik. Peserta didik dapat mengakses secara *online* sumber belajar seperti mencari informasi pembelajaran melalui *google* dan *yahoo*, serta mencari data yang berkaitan dengan pelajaran dan perpustakaan *online*.³ Maka dari itu,

¹ Nefa Artha Sari and Julianto. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Materi Lingkungan Bersih dan Sehat Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2023, volume 11, nomor 3. hlm. 675–87.

² Kayla Aura Triana, Nana Hendra Cipta, and Siti Rokmanah. Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Perkembangan Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2023, volume 7, nomor 3. hlm. 24623–27.

³ Rimba Sastra Sasmita. Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING*. 2020, volume 2, nomor 1. hlm. 99–103.

penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta lebih mandiri dan terampil menggunakan teknologi.

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari pengadaan kurikulum. Kurikulum merupakan sebuah sistem yang dapat mengatur proses belajar mengajar. Kurikulum juga diartikan sebagai rencana pelajaran yang disusun untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan. Tanpa kurikulum, proses pembelajaran akan menjadi tidak terarah dan tujuan pendidikan sulit tercapai. Oleh sebab itu, kurikulum menjadi salah satu komponen penting bagi keberlangsungan pendidikan di Indonesia. Perubahan kurikulum telah terjadi dari waktu ke waktu sampai akhirnya pada tahun 2020, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menetapkan kurikulum merdeka sebagai kurikulum nasional. Penerapan kurikulum merdeka saat ini mengharuskan proses pembelajaran dikemas secara kreatif, aktif, dan interaktif. Kurikulum merdeka memberikan wadah kepada pendidik untuk mewujudkan pemikiran kreatif dan menumbuhkan motivasi peserta didik, serta mengembangkan pembelajaran yang bermutu.

Peralihan kurikulum yang sebelumnya kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka tentunya menyebabkan perubahan dan pembaruan dalam bidang pendidikan. Perubahan dan pembaruan tersebut di antaranya perubahan pada struktur kurikulum, perangkat ajar (semula RPP menjadi modul ajar), materi pelajaran, dan lainnya. Salah satu perubahan yang mencolok ialah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar (SD). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS dalam kurikulum merdeka memberikan nuansa pembelajaran baru dalam pendidikan. Mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu pada jenjang SD karena anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir konkret/sederhana, holistik, dan komprehensif, namun tidak detail. Penggabungan pelajaran IPA dan IPS ini diharapkan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Penelitian ini akan terfokus pada muatan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Materi dalam pembelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia dalam penerapannya di sekolah dasar masih melekat dengan metode pembelajaran yang berfokus pada guru dan guru banyak memberikan tugas kepada peserta didik. Pemberian tugas yang banyak akan membuat peserta didik lama kelamaan menjadi bosan dan tertekan dengan tugas-tugas yang diberikan.⁴ Selain itu, media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran masih terbatas pada *powerpoint* sederhana dan video pembelajaran dari *youtube*. Media pembelajaran yang digunakan pun tidak lengkap karena hanya berisi beberapa materi saja, misalnya dalam belajar keberagaman di Indonesia, guru menyediakan video pembelajaran yang di dalamnya hanya berisi kebudayaan dari provinsi Jawa saja sedangkan negara Indonesia memiliki 38 provinsi. Materi kekayaan budaya Indonesia memiliki cakupan materi yang luas dan durasi waktu yang terbatas. Gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda menjadikan kegiatan menghafal juga tidak selalu cocok diterapkan di sekolah. Oleh karena itu, diperlukannya model pembelajaran yang tepat dan didukung dengan media pembelajaran yang bervariasi serta interaktif sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Peneliti menemukan beberapa data hasil pengamatan saat melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) dan hasil wawancara pada guru kelas IV C, diketahui bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPAS seperti *PowerPoint*, video, dan gambar. Namun, guru masih kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran materi kebudayaan karena sumber tambahan pembelajaran yang terbatas. Guru menyatakan bahwa pembelajaran lebih sering menggunakan buku pembelajaran yang telah tersedia, sedangkan buku yang tersedia berisi materi yang tidak lengkap serta lebih banyak menampilkan teks dengan sedikit gambar. Media pembelajaran yang sudah tersedia tidak cukup mencakup materi pembelajaran IPAS di kelas sehingga guru perlu menggunakan media

⁴ Lia Titi Prawanti and Woro Sumarni, "Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19," *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2020, hlm. 286–91.

pembelajaran tambahan yang berisi materi lebih lengkap. Guru juga menyadari bahwa pembelajaran dengan berbantuan gadget lebih disukai peserta didik karena peserta didik dapat menjelajah lebih luas mengenai materi-materi yang dipelajari dan dapat menambah pengetahuannya sendiri.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat menerapkan berbagai variasi media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya terpaku pada media cetak saja, tetapi juga media digital dengan memanfaatkan teknologi. Teknologi yang semakin berkembang pesat di Indonesia sering dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, misalnya penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Surjono menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk beraktivitas dengan berbagai macam interaktivitas, seperti adanya navigasi halaman, kontrol menu, kontrol game, dan lainnya.⁵ Penggunaan multimedia interaktif yang didesain menarik dalam pembelajaran dapat menumbuhkan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Ketepatan penggunaan media pembelajaran mencakup pada tujuan dan proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh pada tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Salah satu penelitian terdahulu berdasarkan pada permasalahan proses pembelajaran, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Rizqy, Muhammad Irfan, dan Abdul Rahman pada tahun 2023, dengan judul " Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Untuk Peserta didik Kelas IV SD Inpres Tappanjeng Kabupaten Bantaeng". Penelitian tersebut mengembangkan multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran dengan tujuan untuk memungkinkan peserta didik belajar materi dimana saja dan kapan saja sehingga peserta didik mampu menentukan waktu belajar

⁵ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hlm. 5.

mereka dan mengetes kemampuan mereka melalui soal evaluasi.⁶ Hal tersebut membantu peserta didik memahami materi sesuai dengan tingkat kemampuan dan kecepatan belajar mereka sendiri. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA. Adapun anak sekolah dasar memasuki tahap pemahaman operasional konkret. Teori perkembangan Piaget merupakan salah satu teori perkembangan kognitif yang terkenal. Dalam teorinya, Piaget menjelaskan anak usia SD yang pada umumnya berusia 7 sampai 11 tahun, berada pada tahap ketiga dalam tahapan perkembangan kognitif yang dicetuskannya, yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak dinilai telah mampu melakukan penalaran logis terhadap segala sesuatu yang bersifat konkret, tetapi anak belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak.⁷ Oleh karena itu, guru harus mampu menerapkan pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif sesuai dengan perkembangan peserta didik agar peserta didik dapat memahami pembelajaran yang diajarkan.

Dari analisis kebutuhan peserta didik di kelas IV C Sekolah Dasar Negeri Tanjung Barat 07, diketahui bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari materi IPAS, khususnya materi kekayaan budaya Indonesia. Materi tersebut cukup sulit karena banyaknya materi yang perlu dipelajari dan memerlukan kemampuan analisis dalam menghargai serta mengatasi permasalahan kebudayaan yang ada pada daerah di Indonesia. Peserta didik kesulitan dalam menguraikan kebudayaan yang ada di Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang lengkap dalam memaparkan materi kebudayaan beserta contoh-contohnya dalam kehidupan nyata sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi terbatas pada materi yang ditampilkan media saja. Buku pembelajaran yang tersedia pun lebih banyak berisi teks dan beberapa gambar. Pada saat wawancara, peserta didik mengatakan bahwa lebih menyukai media pembelajaran interaktif yang di

⁶ Muhammad Nur Rizqy, Muhammad Irfan, and Abdul Rahman. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Inpres Tappanjeng Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*. 2023, volume 6, nomor 4. hlm. 2821–31.

⁷ F. Khaulani, S. Neviyarni, and Irda Murni. Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2020, volume 7, nomor 1. hlm. 51–59.

dalamnya terdapat video, foto, animasi, dan *games*. Dapat dikatakan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam mempelajari IPAS karena materi kekayaan budaya Indonesia cukup banyak dan membutuhkan kemampuan analisis dalam menentukan perbedaan budaya dan menentukan sikap menghargai kebudayaan lain. Kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS disebabkan oleh ketidakmampuan mereka dalam memahami konsep-konsep yang sifatnya abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menampilkan contoh nyata sehingga pembelajaran lebih memudahkan peserta didik dalam menyerap materi yang diajarkan. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran interaktif menggunakan video, foto, *games*, dan animasi dengan materi yang lebih lengkap. Untuk itu, diperlukan media interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas, media pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran diperlukan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada buku cetak yang telah disediakan. Peserta didik dapat turut aktif meningkatkan pengetahuannya sendiri dengan mengakses media pembelajaran. Selain itu, guru perlu meningkatkan kemampuan diri dan mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat. Perkembangan diri meliputi pengetahuan pembelajaran diperlukan agar sesuai dengan perkembangan masyarakat, karaktersitik siswa, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran berbasis TPACK. TPACK merupakan pembelajaran yang menggunakan gabungan dari 3 aspek yakni teknologi, pedagogi, dan konten/materi pengetahuan.⁸ Media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Saat ini, banyak sekolah yang memperbolehkan penggunaan gadget dalam proses pembelajaran di kelas sehingga media pembelajaran berbasis teknologi cocok diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Selain media pembelajaran, model pembelajaran yang sesuai juga

⁸ Denisa Alfaneanda Shafira and Minsih Minsih, "Blended Learning Dengan Desain Pembelajaran TPACK Pada Tatap Muka Terbatas Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4622–28, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2914>.

perlu diterapkan. Pembelajaran IPAS memiliki banyak materi sehingga diperlukan pembelajaran materi berulang agar peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Untuk itu, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan ialah model pembelajaran *learning cycle 5E* dimana peserta didik membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengetahuan yang didapatkan sebelumnya. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Learning Cycle 5E* untuk muatan pembelajaran IPAS pada bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya" topik b "Kekayaan Budaya Indonesia" Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tanjung Barat 07. Multimedia interaktif ini memuat materi-materi IPAS pada bab 6 topik b "Kekayaan Budaya Indonesia". Materi-materi yang tercakup dalam topik kekayaan budaya Indonesia, di antaranya Bahasa & suku, pakaian adat, rumah adat, makanan khas, senjata tradisional, kesenian tradisional, dan upacara adat dari 38 provinsi yang ada di Indonesia. Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat guru gunakan untuk membagikan ilmu dan memperkaya wawasan peserta didik. Penggunaan *website* dalam pembelajaran memudahkan peserta didik mengakses materi-materi yang ingin dipelajari. Sarana dan prasarana yang ada di SDN Tanjung Barat 07 juga sudah menunjang pembelajaran yang menggunakan teknologi, seperti tersedianya fasilitas internet atau *wifi*, ruang komputer/lab komputer, infokus, dan lainnya. Selain itu, peserta didik kelas IV di SDN Tanjung Barat 07 diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah apabila pembelajaran membutuhkan perangkat yang terkoneksi internet. Hal tersebut menunjukkan bahwa sekolah mendukung adanya pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran di kelas.

Salah satu rujukan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba Nahak pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*". Penelitian tersebut mengembangkan *game* edukasi memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu pengembangan multimedia interaktif menggunakan *website*, namun perbedaannya ialah penelitian yang dilakukan oleh Jhon dkk mengembangkan *game* edukasi muatan matematika materi Bilangan Pangkat

dan Akar. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Jhon dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Learning Cycle 5E* dengan menautkan *Mentimeter* untuk muatan IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, multimedia interaktif yang dibuat menerapkan sintaks model pembelajaran *Learning Cycle 5E*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul: "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Learning Cycle 5E* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar." Selain itu, peneliti juga berharap proses pembelajaran menggunakan Multimedia interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan peserta didik dapat dengan mudah mengerti serta memahami materi kekayaan budaya Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Peserta didik kesulitan dalam mempelajari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi kekayaan budaya Indonesia.
2. Pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di kelas belum maksimal.
3. Belum pernah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Learning Cycle 5E* untuk kegiatan pembelajaran.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS bab 6 topik b Kelas IV SD.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat terbatasnya kemampuan peneliti dalam penelitian ini, baik ditinjau dari segi pengetahuan maupun segi waktu, maka batasan masalah penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Learning Cycle 5E* untuk mata Pelajaran IPAS muatan pembelajaran IPS jenjang kelas IV sekolah dasar materi kekayaan budaya Indonesia.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Learning Cycle 5E* pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan multimedia interaktif berbasis *Learning Cycle 5E* pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian adalah untuk membantu meningkatkan wawasan mengenai kekayaan budaya Indonesia yang ada di Indonesia dan cara melestarikan budaya-budaya di Indonesia. Sehingga peserta didik dapat memahami bahwa budaya-budaya di Indonesia memiliki peran penting dalam kehidupan dan perlu dilestarikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu peserta didik menambah pengetahuan mengenai kekayaan budaya Indonesia serta meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan mengeksplor dan berkreasi menggunakan media digital.

- b. Bagi guru.

Multimedia interaktif dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi guru dalam proses pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Multimedia interaktif ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru untuk menciptakan proses belajar yang aktif, inovatif, efektif, dan baru.

c. Bagi Sekolah.

Terkhusus untuk kepala sekolah, dapat menganalisa lebih lanjut tentang multimedia interaktif berbasis *Learning Cycle 5E* pada materi kekayaan budaya Indonesia.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Multimedia interaktif berbasis *Learning Cycle 5E* pada pembelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran selanjutnya, sehingga media pembelajaran akan terus bervariasi dan berkembang.

