

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dengan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan dijadikan sumber belajar¹. Tingkat keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan. Saat ini proses pembelajaran yang dilaksanakan menerapkan proses pembelajaran abad 21. Proses pembelajaran abad 21 tidak hanya berorientasi pada pengetahuan saja, melainkan berorientasi pada kegiatan untuk melatih keterampilan peserta didik.

Salah satu pembelajaran yang penting untuk diajarkan di sekolah dasar adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena dapat digunakan untuk menyelesaikan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS membangun keterampilan yang diperlukan guna menyelidiki dan memahami alam dari perspektif ilmiah, sehingga pembelajaran yang berlangsung di sekolah menekankan pada pembelajaran langsung. Pada Kurikulum Merdeka terdapat dua elemen utama dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, satu diantaranya yaitu keterampilan proses.²

Keterampilan proses sains merupakan keterampilan untuk memperoleh pengetahuan tentang sains dan mengomunikasikan hasil perolehannya. Peserta didik perlu menguasai keterampilan proses sains menurut Azhar, karena hal tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas mereka pada saat belajar hingga

¹ Fahrurrozi, dkk. Pemanfaatan Model Project Based Learning sebagai Stimulus Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2022, Vol. 4, No.3, h. 3888.

² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V

mereka mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.³ Depdiknas menyimpulkan bahwa keterampilan proses sains perlu dilakukan secara bertahap sejalan dengan perkembangan peserta didik hingga mereka mampu melakukan eksperimen yang kompleks secara mandiri.⁴

Menurut Bryce, keterampilan proses sains dikelompokkan menjadi dua yaitu keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terpadu. Harlen menyarankan penguasaan keterampilan proses sains pada tingkat sekolah dasar hanya pada keterampilan proses dasar. Keterampilan proses dasar terdiri dari mengamati (*observing*), mengklasifikasi (*classifying*), menginferensi (*inferring*), memprediksi (*predicting*), menerapkan konsep/prinsip, dan mengomunikasikan (*communicating*).⁵ Keterampilan proses sains diterapkan pada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu memecahkan permasalahan mengenai sains dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁶

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru di sekolah, peneliti menemukan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami konsep IPAS dan kurang terampil untuk mengomunikasikan hasil perolehannya. Peserta didik juga masih terpaku pada buku pelajarannya saja yang hanya memuat sedikit contoh jaring-jaring makanan. Kemudian, berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan dan wawancara dengan peserta didik peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa materi yang sulit mereka pahami terutama materi jaring-jaring makanan di kelas V. Hal tersebut disebabkan oleh pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat, media pembelajaran yang digunakan yaitu media yang terbuat dari karton. Proses pembelajaran yang berlangsung juga kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

³ *Keterampilan Proses Sains dan Instrumen*. (2023). (n.p.): PT. Raja Grafindo Persada – Raja Grafindo Persada.

⁴ *Ibid*, h. 40.

⁵ *Ibid*, h. 42.

⁶ Rokhimawan, M. A, dkk. Prospective Madrasah Teachers' Scientific Competencies Integrated with Scientific Literacy through the STEM Approach. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 11. 2022, no. 1 (2022), h. 92.

Dari hasil analisis kebutuhan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dan kurangnya keterlibatan peserta didik menjadi faktor penyebab peserta didik kurang terampil dalam menguasai konsep IPAS. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga kurang melibatkan keterampilan proses peserta didik. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Seorang guru dituntut untuk kreatif, inovatif, dan efektif dalam membuat media pembelajaran serta mampu menerapkannya dengan baik dalam proses pembelajaran.⁷ Penggunaan media yang interaktif dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, serta memberikan kemungkinan pengembangan berbagai keterampilan peserta didik, salah satunya keterampilan proses. Seperti yang disebutkan oleh Sri Wulan Anggraeni dalam penelitiannya, penggunaan media yang interaktif dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif, memungkinkan peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri.⁸

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu multimedia interaktif pada proses pembelajaran materi jaring-jaring makanan. Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media antara lain teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi peserta didik seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan salah satunya yaitu sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan membuat peserta didik terlibat aktif pada proses pembelajaran.⁹

⁷ Adawiyah, R., Faiz, A., & Yuningsih, D. Pengembangan Media Magic Box Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. 2022, Vol. 6, No. 1, h. 600.

⁸ Anggraeni, dkk. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2021 Vol. 5, No. 6, h. 5315.

⁹ Dwiqi, GCS, Sudatha, IGW, & Sukmana, AIWIY (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*. 2020. Vol. 8, No. 2, h. 35.

Adapun penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya mengenai pengembangan multimedia interaktif yaitu penelitian oleh Rahmad Wahyugi dan Fatmariza yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Softwear Macromedia Flash 8* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *softwear macromedia flash 8* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif.¹⁰ Adapun penelitian oleh Muhammad Fahmi Saifudin, Susilaningsih, dan Agus Wedi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD”. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa kriteria media termasuk valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.¹¹ Selain itu, penelitian oleh Santi Ratna Dewi dan Haryanto Haryanto dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan pada Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV.¹²

Berdasarkan penelitian relevan tersebut, penelitian ini memiliki keterbaruan. Keterbaruannya terdapat pada media yang akan dikembangkan nantinya memiliki konsep yang berbeda dengan multimedia interaktif yang telah dikembangkan sebelumnya. Multimedia interaktif yang dikembangkan berbasis keterampilan proses sains dan penggunaan media dilengkapi dengan teks, suara, gambar, serta animasi. Media tersebut memuat simulasi dalam penyampaian materinya sehingga pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menyenangkan, menarik, jelas, dan mudah dipahami. Multimedia interaktif ini sangat cocok digunakan karena

¹⁰ Wahyugi, R., & Fatmariza, F. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2021, Vol. 3, No. 3, hh. 785-793.

¹¹ Saifudin, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2020, Vol. 3, No. 1, hh. 68-77.

¹² Dewi, S. R., & Haryanto, H. Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. 2019, Vol. 9, No. 1, hh. 9-22.

minat peserta didik pada era ini cenderung tertuju pada hal-hal yang berkaitan dengan teknologi. Multimedia interaktif memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar secara mandiri, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta mampu menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis keterampilan proses sains yang diharapkan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga lebih mudah dalam memahami suatu konsep. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis keterampilan proses sains di kelas V sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Materi jaring-jaring makanan dalam mata pelajaran IPAS dianggap sulit oleh peserta didik.
2. Kurangnya contoh jaring-jaring makanan dalam media pembelajaran.
3. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat karena keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran kurang melibatkan keterampilan proses peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, permasalahan dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis keterampilan proses sains pada pembelajaran IPAS kelas V SD materi jaring-jaring makanan.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis keterampilan proses sains dalam pembelajaran IPAS kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis keterampilan proses sains dalam pembelajaran IPAS kelas V SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat berdayaguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran materi jaring-jaring makanan mata pelajaran IPAS SD.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis keterampilan proses sains ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis keterampilan proses sains ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik agar meningkatkan prestasi belajarnya serta memberi penguatan terhadap materi jaring-jaring makanan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis keterampilan proses sains ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.