

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental bagi setiap individu dalam mengembangkan potensi dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan masa depan. Sebagai penunjang pendidikan, sekolah menjadi wadah utama bagi peserta didik untuk menuntut ilmu melalui proses belajar yang sistematis dan berkualitas. Keberhasilan proses belajar tidak hanya dilihat dari kualitas peserta didik saja, tetapi juga komponen-komponen lain di lingkungan sekolah. Komponen-komponen dalam pendidikan saling mempengaruhi satu sama lain di dalam proses interaksi pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum berperan penting sebagai penentu arah, isi, dan proses pembelajaran di satuan pendidikan. Sejak tahun 1947, kurikulum pendidikan di Indonesia telah berkembang untuk merefleksikan kemajuan pendidikan, teknologi, dan tujuan pendidikan seiring dengan dinamika kebutuhan pendidikan dan tuntutan global saat ini (Syafitri et al., 2024). Peralihan kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka dilakukan sebagai upaya penyempurnaan sistem pendidikan yang sesuai dengan pengembangan kompetensi abad ke-21 dan penguatan profil pelajar Pancasila.

Kurikulum Merdeka bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Guru sebagai penggerak utama dapat menentukan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum Merdeka yang menyusun konsep merdeka belajar memungkinkan terciptanya “kemerdekaan” tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi para pelaksana pendidikan terutama guru dan administrator dalam mengimplementasikan kurikulum sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik di sekolah. Merdeka belajar memungkinkan guru untuk mengatur pembelajaran dengan memprioritaskan informasi penting dengan tetap memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mendalam (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Berdasarkan pernyataan Permendikbudristek No. 12 Tahun 2014 diterangkan bahwa Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (SD) memiliki 8 mata pelajaran wajib, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Dwi, 2023). Pada hakikatnya, IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang dikaji kebenarannya melalui suatu rangkaian kegiatan yang dikenal dengan metode ilmiah. IPA mencakup empat dimensi yaitu produk, proses, sikap, dan aplikasi (Hisbullah & Selvi, 2018). Sebagai produk, IPA terdiri dari kumpulan fakta, konsep, prinsip, dan teori ilmiah yang menjelaskan fenomena alam. Untuk menghasilkan produk tersebut, IPA menggunakan proses ilmiah sistematis melalui penyelidikan dan metode penelitian. Proses ini tidak hanya menghasilkan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap ilmiah peserta didik, seperti: 1) rasa ingin tahu; 2) objektivitas; 3) sikap terbuka terhadap temuan baru; dan 4) ketelitian dalam mengeksplorasi pengetahuan atau fenomena. Tidak hanya berisi teori, IPA juga memiliki dimensi aplikasi yang nyata, yaitu penerapan praktis konsep dan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari di SD (Kurniasih, 2021).

Pembelajaran IPA di SD sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia dan berfokus pada penerapan pengalaman secara langsung melalui pengembangan proses dan sikap ilmiah. Sekaringtyas (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA di SD bertujuan menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah melalui pengalaman dalam meneliti kebenaran dan menata konsep (Safira et al., 2021). Peserta didik dilatih untuk dapat memahami sebab akibat dari setiap peristiwa yang terjadi di alam. Peserta didik diarahkan untuk mampu mengenal dan mencari tahu tentang alam secara sistematis. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran IPA di SD tidak hanya berisi kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga terdapat proses penemuan dan pembentukan sikap (Widiana et al., 2019). Untuk mengimplementasikan tujuan tersebut, konsep dan prinsip IPA di SD diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari ke bidang lain (Safira et al., 2021).

Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran IPA di SD dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri (intelektensi, kesehatan, kondisi tubuh, minat, dan bakat), sedangkan faktor eksternal berasal dari faktor lingkungan luar seperti faktor keluarga (situasi rumah, keharmonisan, dan keadaan ekonomi keluarga), lingkungan sekolah (kurikulum, proses pembelajaran, hubungan sosial antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, kondisi sekolah, dan tata tertib sekolah), dan lingkungan masyarakat (pergaulan). Guru sebagai fasilitator di dalam kelas merupakan komponen eksternal yang mampu berkontribusi terhadap keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk memenuhi kewajiban tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara guru dalam mengkomunikasikan informasi atau materi kepada peserta didik agar menjadi lebih mudah (Putri, 2021). Pembelajaran IPA di SD harus mampu membekali keterampilan peserta didik dalam berpikir dan bertindak. Proses berpikir dan bertindak tentu dapat diciptakan dengan adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Materi dalam pembelajaran IPA yang berhubungan dengan makhluk hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan tidak dapat berjalan dengan optimal apabila dalam proses pembelajarannya hanya mengandalkan buku ajar saja. Proses pembelajaran IPA di SD membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam memahami materi-materi yang ada dalam pembelajaran IPA (Zasiroh, 2024). Pembelajaran yang baik adalah melibatkan peserta didik sebagai subjek dan objek agar peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan. Pembelajaran IPA di tingkat SD berkontribusi secara signifikan pada seluruh proses pendidikan peserta didik dan pengembangan individu lebih lanjut. Dalam mendukung hal tersebut, guru perlu menggunakan media yang melibatkan peserta didik secara aktif (Syofyan et al., 2019).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, mayoritas peserta didik yaitu 77% peserta didik di SD Negeri Kebon Jeruk 04 Pagi dan 79% peserta didik di SD Negeri Sukabumi Utara 01 Pagi menganggap IPA sebagai mata pelajaran yang sulit.

Peserta didik kesulitan dalam mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya meskipun data analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran IPA. Namun, minat tinggi ini tidak diimbangi dengan kemudahan dalam memahami materi. Kesenjangan antara minat belajar yang tinggi dengan tingkat kesulitan materi yang dirasakan ini mengindikasikan perlu adanya pendekatan pembelajaran yang dapat menjembatani *gap* tersebut melalui media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru, umumnya guru menggunakan media buku paket IPAS sebagai media utama dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang melibatkan partisipasi peserta didik masih kurang tersedia. Guru memanfaatkan platform *youtube* untuk menampilkan video pembelajaran agar menarik minat peserta didik. Namun, guru merasa masih kesulitan karena konten dari *youtube* tidak dapat dikustomisasi sesuai kemampuan guru, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, mudah dikustomisasi, dan mudah dibuat. Adapun *software* pembuatan media pembelajaran secara digital yang dikenal guru adalah Canva. Hal tersebut dikarenakan guru pernah mengikuti pelatihan Canva yang diadakan oleh mahasiswa di sekolah. Peserta didik di SD yang masih berada pada tahap operasional konkret membutuhkan objek nyata dan pengalaman langsung untuk membangun pemahaman konseptual. Jika materi yang dipelajari tidak memungkinkan untuk memakai objek nyata, guru dapat mengatasinya dengan media yang dapat manipulasi objek nyata seperti media interaktif (Kusumawati, 2022).

Peserta didik sulit menguasai materi IPA jika hanya membaca buku, mendengarkan penjelasan guru, membayangkan bagian-bagian tubuh tumbuhan tanpa adanya media bantu yang bersifat visual dan interaktif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 96% peserta didik menyukai media yang berbentuk permainan kuis, dan 97% peserta didik menyukai media yang berbentuk teka-teki. Peserta didik menginginkan media pembelajaran yang menarik seperti menggunakan infokus atau media yang dapat diakses secara online melalui *smartphone*. Hal tersebut dikarenakan peserta didik seringkali berada dalam situasi dan perasaan yang berbeda-beda setiap harinya ketika sedang belajar di sekolah

sehingga masih membutuhkan belajar kembali di rumah. Jika sedang berada dalam kondisi kurang sehat atau lelah, fokus peserta didik menjadi berkurang. Penjelasan materi secara lisan pada pembelajaran IPA dan hanya mengandalkan media buku pelajaran tentu tidak efektif karena tidak dapat dilihat ulang, dipelajari kembali di rumah, atau di waktu lain saat kondisi peserta didik sudah membaik. Pendekatan pembelajaran konvensional secara terus menerus dapat membuat proses pembelajaran terasa membosankan. Hal ini membuat peserta didik merasa seperti robot atau objek yang harus dipenuhi dengan materi belajar sehingga mereka tidak betah berada di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukannya media yang interaktif dalam pembelajaran IPA di SD. Proses pembelajaran IPA hendaknya dilakukan secara interaktif, menyenangkan, dan menantang agar memotivasi peserta didik untuk aktif serta mendapatkan ruang yang cukup dalam berkeaktifan dan berkembang secara mandiri sesuai dengan minat dan bakatnya baik (Suja, 2023). Keterlibatan peserta didik secara aktif dan mandiri dalam pembelajaran IPA dapat diupayakan oleh guru melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik dapat berpartisipasi aktif. Salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah alat berbasis multimedia yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara peserta didik sebagai *user* atau pengguna dan konten dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik (Kusnadi & Azzahra, 2024). Peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan materi yang ditampilkan melalui fitur-fitur seperti pilihan, simulasi, latihan, atau umpan balik langsung. Media pembelajaran interaktif dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mengkonkretkan suatu konsep IPA yang bersifat abstrak (Zasiroh, 2024). Media yang tidak hanya membuat peserta didik mendengarkan penjelasan guru saja, tetapi juga turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPA. Media yang melibatkan peserta didik secara aktif dapat menumbuhkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu peserta didik terhadap objek, fenomena alam, dan makhluk hidup. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga memungkinkan peserta didik untuk membaca materi kembali di lain waktu dengan mengaksesnya di berbagai perangkat kapan saja dan

di mana saja sesuai dengan kenyamanan peserta didik (Kusumawati, 2022).

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran IPA adalah media interaktif *Quiz and Riddle* (QURI). Media interaktif QURI merupakan media pembelajaran berbasis kuis dan teka-teki yang disajikan secara menarik dan interaktif sebagai implementasi dari media pembelajaran interaktif. Peserta didik didorong untuk mencari jawaban secara mandiri, menganalisis informasi, dan membuktikan hipotesis mereka melalui teka-teki. Adanya keterlibatan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran sejalan dengan hakikat IPA melalui pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan media interaktif QURI. Penelitian pertama oleh Noviana, dkk (2023) dilakukan pada tingkat SD/MI dan media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk kuis dan teka-teki yang dinamakan *Quiz and Riddle* (QURI). Media QURI dalam penelitian tersebut dikembangkan melalui *powerpoint*. Media tersebut dinyatakan layak dan efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran IPA khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V SD (Noviana et al., 2023). Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Annisa, dkk (2024) dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk *riddle* yang dilakukan pada tingkat SD/MI. *Riddle* yang dikembangkan adalah *pictorial riddle* atau teka-teki bergambar di papan tulis atau papan poster. Penelitian tersebut menyatakan bahwa *riddle* memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitisnya sejak dini melalui proses berpikir dan memecahkan masalah (Ainun et al., 2024). Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Rajagukguk (2024) mengenai pengembangan media pembelajaran *quiz* pada tingkat SD/MI menyatakan bahwa media *quiz* layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD. Penelitian tersebut memanfaatkan bantuan *software* untuk membuat game kuis berbasis HTML5 yaitu *construct 2* agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Rajagukguk, 2020).

Mengacu pada penelitian di atas, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Quiz and Riddle* (QURI) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada

Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Namun, penelitian ini akan memanfaatkan *software* yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yaitu canva. Canva tepat digunakan karena familiar bagi para guru, mudah dikustomisasi sesuai kebutuhan, mudah diakses, dan dapat dipublikasikan melalui *link* di *website* sehingga peserta didik menjadi lebih mudah untuk menggunakannya. Media QURI yang dikembangkan bersifat interaktif sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mengkombinasikan antara *quiz* dan *riddle* sehingga memungkinkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menilai berbagai aspek pemahaman peserta didik dari pengetahuan faktual yang membutuhkan kecepatan berpikir dan daya ingat hingga ke kemampuan berpikir kritis dan analitis yang cocok digunakan pada sebagian materi yang cukup rumit dan perlu penjelasan mendalam. Adanya kombinasi tersebut di dalam media interaktif QURI tentu dapat mengembangkan beragam keterampilan kognitif yang dibutuhkan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA tidak cukup hanya menekankan pada konsep-konsep yang dihafal saja, tetapi juga perlu menekankan peserta didik bagaimana dapat mengaitkan konsep tersebut secara kreatif ke dalam lingkungan sekitar seperti materi bagian tubuh tumbuhan. Pembelajaran di kelas hendaknya memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media pembelajaran berbasis digital guna menciptakan pembelajaran yang lebih mudah, menarik dan tidak membosankan.

Pembelajaran IPA di SD khususnya materi materi Bagian Tubuh Tumbuhan pada Bab 1 “Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi” merupakan salah satu aspek materi yang penting dalam pendidikan karena dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup manusia (Kurniasih, 2021). Adanya penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan memberikan solusi alternatif dari keterbatasan ketersediaan media yang interaktif dan menarik. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui prosedur pengembangan serta menganalisis kelayakan dari media interaktif QURI materi bagian tubuh tumbuhan dalam pembelajaran IPA kelas IV SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Terbatasnya ketersediaan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran IPA.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPA khususnya materi bagian tubuh tumbuhan.
3. Penyampaian materi IPA yang masih dominan menggunakan metode ceramah dan media utama buku paket sehingga membuat peserta didik kesulitan mengulas kembali informasi serta kurang termotivasi dalam pembelajaran IPA.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka dibatasi masalah penelitian agar permasalahan dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media interaktif QURI berbasis canva terhadap pembelajaran IPA kelas IV SD dalam lingkup materi bagian tubuh tumbuhan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media interaktif QURI materi bagian tubuh tumbuhan dalam pembelajaran IPA kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif QURI materi bagian tubuh tumbuhan dalam pembelajaran IPA kelas IV SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap media interaktif QURI yang digunakan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi bagian tubuh tumbuhan dalam pembelajaran IPA kelas IV SD. Hal tersebut dikarenakan dalam sebuah media harus memiliki suatu keterbaruan dibanding

media pembelajaran lainnya yang akan menambah ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta didik

Media interaktif QURI ini diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, mandiri, dan fleksibel sehingga membuat peserta didik tertarik untuk belajar dan memudahkannya dalam memahami pembelajaran IPA khususnya materi bagian tubuh tumbuhan baik di sekolah maupun di rumah.

b. Bagi Guru

Pengembangan media interaktif QURI yang dibuat melalui canva dapat memudahkan guru untuk mengimplementasikannya dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga dapat memperluas pengetahuan guru mengenai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan sesuai kebutuhan peserta didik, tetapi mudah untuk dibuat.

c. Bagi Kepala Sekolah

Media interaktif QURI dapat menjadi ide media penunjang pendidikan yang berguna untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik di satuan pendidikan yang dipimpinnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media interaktif QURI dapat menjadi acuan dalam rangka melakukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas atau mengembangkan media interaktif ini pada muatan yang berbeda.