

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam (Kemendikbud, 2022). Di mana konten pembelajaran lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka Belajar sudah mulai diimplementasikan pemerintah sejak tahun 2022 silam. Kurikulum ini bertujuan untuk menyederhanakan kurikulum sebelumnya yang terkesan rumit dan tidak bisa memenuhi capaian kompetensi peserta didik. Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di Indonesia pun semakin pasif. Salah satu program dari kurikulum merdeka belajar ialah menggabungkan salah satu mata pelajaran yang akan diimplementasikan di jenjang pendidikan sekolah dasar.

Masih mengutip situs resmi Direktorat Sekolah Dasar Kemendikbudristek, dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan untuk mendorong peserta didik agar dapat mengelola lingkungan alam dan sosial secara bersamaan. Menurut Tatang Sunender (2022) IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ini merupakan mata pelajaran baru gabungan antara IPA dan IPS dan hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar. Digabungkannya pelajaran IPA dan IPS di SD menurut keputusan kepala BKSAP nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran Mapel IPAS karena tantangan yang dihadapi umat manusia kian bertambah dari waktu ke waktu. Permasalahan yang dihadapi saat ini tidak lagi sama dengan permasalahan yang dihadapi satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi.

Menurut pengamatan peneliti, proses pembelajaran IPAS yang terjadi di SD N Nunbai TTU kurang optimal hasilnya karena proses pembelajaran masih bersifat monoton atau searah. Pendidik masih menjadi pusat pembelajaran dengan buku pegangan menjadi sumber belajar yang digunakan. Kesulitan yang dialami peserta didik yaitu materi pada buku pegangan peserta didik disajikan kurang lengkap dan bahkan ketika guru menjelaskan ada beberapa materi yang tidak ada pada buku. Bahasa pada buku tersebut kurang mudah dipahami dan ada beberapa istilah yang tidak dimengerti. Buku tersebut tidak dilengkapi dengan kunci jawaban sehingga peserta didik kesulitan dalam mengevaluasi dirinya.

Hal ini serupa dengan pernyataan dari guru SD Negeri Nunbai TTU, bahwa buku IPAS Kurikulum merdeka belajar sudah menekankan aktivitas peserta didik, tetapi terkait dengan landasan teori masih kurang, sehingga peserta didik kebingungan dalam menentukan hubungan teori dan hasil praktik mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi kurang optimal. Hal ini dapat dilihat pada skor rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas IV SD N Nunbai TTU pada mata pelajaran IPAS yaitu 65,00. Skor rata-rata ini masih dibawah KKTP (Kriteria Ketercapain Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan SD N Nunbai TTU, dimana untuk mata pelajaran IPAS kelas IV skor KKTP adalah 80. Oleh sebab itu, guru memerlukan sebuah komponen pembelajaran salah satunya media atau multimedia sebagai penunjang proses pembelajaran bukan hanya bersumber dari buku saja. Penggunaan media pembelajaean juga dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Media adalah sesuatu yang kita gunakan kapan pun pengguna mau berkomunikasi dengan orang secara tidak langsung, bukan secara langsung atau melalui kontak tatap muka. Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat, di mana masing-masing media yang ada punya ciri-ciri dan kemampuan sendiri.

Ivers & Barron, (2002) menjelaskan "*multimedia is the use of several media to present information. Combinations may include text, graphics, animation, pictures, video, and sound*", yang berarti "Multimedia adalah penggunaan beberapa jenis media seperti gambar, teks, animasi, video dan suara yang dikombinasikan untuk menampilkan informasi". Keuntungan multimedia terhadap penyampaian dan penerimaan informasi, yaitu: (1) lebih komunikatif karena informasinya menggunakan gambar dan animasi pengguna lebih mudah dipahami daripada informasi yang dibuat oleh pengguna di jalan lain. Dalam hal ini, komunikasi yang dimaksud adalah pada saat presentasi informasi berupa gambar atau animasi. (2) perubahan sederhana, informasi dapat diubah, ditambahkan, dikembangkan, atau gunakan sesuai kebutuhan. (3) pengguna dapat memilih materi yang diinginkan secara, merevisi bagian tertentu dari materi atau mengulangi materi yang ada pada halaman sebelumnya dengan tombol navigasi. (4) lebih bebas untuk mengekspresikan kreativitas sehingga informasi dapat lebih komunikatif, secara estetis dan ekonomis sesuai kebutuhan dengan alat dan pemrograman bahasa yang memungkinkan perilaku aplikasi kreatif. Hanya saja berlaku untuk permainan pembelajaran berbasis konsep (Munir (2012). Berdasarkan keuntungan dan manfaat penggunaan multimedia tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar juga merupakan bagian akhir dari proses belajar dengan kata lain tujuan dari belajar adalah mendapat hasil yang baik. Banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar akibatnya hasil belajar yang dicapai rendah. Untuk mengatasi hal tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya motivasi belajar, minat belajar dan tingkat kemampuan awal siswa. Hasil belajar dapat mengakibatkan suatu perubahan dalam sikap dan tingkah laku siswa. Aspek dalam perubahan ini tertuju pada diri setiap siswa terhadap proses berpikir atau menalar, mentalitas serta sikap yang meliputi pengetahuan (ranah kognitif), pemahaman (ranah afektif) dan keterampilan (ranah psikomotorik).

Santhalia, dkk (2020) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan multimedia fisika untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa pada era pandemi Covid-19. Hasil Uji coba penelitiannya ini, multimedia pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dan layak digunakan. Sedangkan untuk kemampuan pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan nilai N-gain yang diperoleh mencapai 0,50 yang berada dalam kategori medium atas. Hal ini berarti bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan secara efektif dapat meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa. Sedangkan Rumainur, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia autoplay yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran SKI. Temuan ini didukung oleh fakta lapangan dimana nilai rata-rata ulangan harian siswa meningkat 18.49% dari 69.96 menjadi 82.90. Namun, kedua penelitian ini dilakukan di luar TTU NTT dan penelitian mengenai pengembangan multimedia di daerah TTU NTT masih sangat sedikit sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih rendah.

Mengingat masih sangat terbatasnya penelitian pengembangan multimedia di TTU NTT, peneliti membuat penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan. Masalah-masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pada materi mengubah bentuk energi masih terbatas.
2. Di sekolah terdapat komputer atau laptop namun guru-guru belum mampu membuat multimedia dengan aplikasi-aplikasi pembuat multimedia.
3. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Nunbai TTU masih rendah.

4. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pendidik hanya menggunakan papan tulis sebagai alat untuk memaparkan materi pembelajaran dan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.
5. Belum adanya multimedia dalam pembelajaran IPAS
6. Siswa belum mampu memahami informasi dari data-data yang disajikan dalam bentuk visual.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang disajikan di atas dengan keterbatasan waktu dan biaya, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya ketersediaan multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi kelas IV. Adapun solusi yang dapat dilakukan adalah pengembangan multimedia muatan IPAS materi mengubah bentuk energi meliputi rancang bangun, validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari multimedia yang dikembangkan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancang bangun multimedia pada materi mengubah bentuk energi?
2. Bagaimana validitas multimedia pada materi mengubah bentuk energi?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia pada materi mengubah bentuk energi?
4. Bagaimana efektivitas multimedia pada materi mengubah bentuk energi untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV di SD N Nunbai TTU?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan penelitian dan pengembangan ini bertujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan multimedia pada materi mengubah bentuk energi.

2. Mengetahui kevalidan multimedia pada materi mengubah bentuk energi.
3. Mengetahui kepraktisan multimedia pada materi mengubah bentuk energi.
4. Mengetahui keefektivitas multimedia pada materi mengubah bentuk energi.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan nantinya akan bermanfaat terhadap perkembangan pendidikan. Oleh karena itu pentingnya penelitian dan pengembangan ini diantara lain sebagai berikut:

#### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini menghasilkan produk yang diuji cobakan, sedangkan penelitian untuk menemukan suatu pengetahuan baru yang dilakukan dan dapat memperbanyak media belajar yang telah tersedia maupun digunakan sebelumnya.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain sebagai berikut.

##### a. Bagi Guru

Produk penelitian dan pengembangan multimedia ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi mengubah bentuk energi di Nunbai TTU serta memberikan pemahaman bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti penggunaan *powerpoint*. Dapat memberikan motivasi guru agar lebih inovatif dalam menerapkan pembelajaran di kelas.

##### b. Bagi Siswa

Produk penelitian dan pengembangan multimedia ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi mengenai mengubah bentuk energi di Nunbai TTU agar meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Produk penelitian dan pengembangan multimedia inetraktif ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya mengenai mengubah bentuk energi yang ada disuatu daerah dengan lebih menarik dan inovatif lagi serta memanfaatkan teknologi.

d. Bagi Peneliti Lain

Produk penelitian dan pengembangan multimedia ini diharapkan dapat dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian yang sejenis sehingga memberikan sumbangan informasi tentang mengubah bentuk energi.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk hasil Penelitian pengembangan adalah pengembangan media pembelajaran *Power Point* yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk *ppt.x* pembelajaran khususnya yang mampu menampilkan teks yang menggunakan tipe huruf Times New Roman dengan ukuran huruf 10 pt sampai dengan 36 pt, gambar yang dihasilkan menggunakan format *jpeg*, audio, video, dan animasi secara langsung dan sebagai alat belajar mandiri pada materi mengubah bentuk energi untuk siswa kelas IV SD.
2. Media yang dihasilkan memuat materi IPAS mengubah bentuk energi.
3. Media yang dihasilkan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media home yang berisi tiap pertemuan yang akan dipelajari, menu didalamnya mencakup peta konsep, tujuan pembelajaran, materi info IPAS yang berisi pengetahuan, beberapa soal atau pertanyaan mengenai materi dan kesimpulan.
4. Multimedia adalah produk perangkat lunak yang bekerja menggunakan internet atau tanpa internet. Multimedia bertindak baik online maupun offline dengan baik. Multimedia dapat

dilihat di komputer pribadi (PC, laptop) dan komputer tablet (Multiform: iPad, Tablet Android Galaxy Tab, dll).

### 1.8 Definisi Operasional

Berikut merupakan pemaparan definisi operasional dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mempertegas penafsiran dan menyamakan persepsi, maka dipaparkan definisi operasional sebagai berikut:

1. Multimedia adalah gabungan bermacam tipe media digital seperti teks, gambar, suara dan video yang dintegrasikan dalam aplikasi atau presentasi *multisensory* untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada pemirsa atau pengguna
2. Hasil belajar adalah skor yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan tes hasil belajar ranah kognitif.
3. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

