

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan suatu pendidikan berpusat pada bagaimana kemajuan suatu negara, hal ini terjadi karena pendidikan merupakan bagian paling penting yang mendasari kualitas sumber daya manusia yang lebih bermutu dan mampu menjadi generasi yang cemerlang dengan memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga bisa merubah suatu tataan negara menjadi lebih baik. Perkembangan teknologi menekankan perlunya inovasi bagi guru dalam usahanya untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat, terutama dalam masa yang kini dipenuhi dengan berbagai tantangan. Para pendidik dihadapkan pada tantangan mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan. Mereka diharapkan untuk memahami kemajuan zaman demi kemajuan dan kesejahteraan bangsa, terutama di bidang pendidikan (Aspi Muhammad & Syahrani, 2022)

Dalam proses belajar mengajar tentu saja pendidik harus bisa membangun serta menciptakan suasana belajar yang sangat menarik untuk memungkinkan siswa memahami materi yang disampaikan, terutama dalam muatan IPAS.

Muatan IPAS merupakan muatan yang digunakan dalam kurikulum merdeka saat ini dimana dalam muatan IPAS peserta didik bisa mempelajari muatan IPA dan IPS. Sangat pentingnya peranan IPAS dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS sangat bermanfaat dalam kurikulum merdeka, karena muatan IPAS bisa disesuaikan dengan kebutuhan setiap daerah dan juga memberikan keleluasaan dalam pengembangan kurikulum, serta memberikan banyak pengalaman belajar peserta didik, mengembangkan minat pada sains dan teknologi, dan mendorong minat belajar peserta didik untuk lebih aktif (Budiwati dkk, 2023), Hasil belajar bisa didefinisikan sebagai transformasi yang terjadi setelah melalui proses pembelajaran. Siswa memiliki hasil belajar yang bervariasi termasuk yang memuaskan, sedang, dan kurang memuaskan. (Handayani & Subakti, 2020). Dalam era digital dan global saat ini, sangat penting untuk memiliki kemampuan menghadapi perubahan yang terjadi dengan cepat dan bersaing dalam lingkungan kerja yang semakin kompetitif (Alimuddin dkk, 2023).

Pembelajaran IPAS juga dapat membantu peserta didik dalam mempersiapkan diri untuk mengambil peran penting dalam membangun masyarakat yang lebih berkelanjutan. (Shofia Rohmah dkk, 2023) Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diajarkan tentang pentingnya memelihara lingkungan dan mengelola sumber daya alam dengan bijak, serta mendorong pengembangan teknologi yang berkelanjutan dan ramah lingkungan (Yenin Nadhifah dkk., 2023) hendaknya IPAS dapat dikuasai dan dipahami agar bisa menjadi muatan pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran IPAS dilakukan dengan metode yang harus disesuaikan dengan peserta didik. Proses

pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran menggunakan istilah "media" untuk menggambarkan alat atau medium yang digunakan untuk mengekspresikan pengertian, mengolah data, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk visual dan verbal. Dalam penggunaannya media dapat dilihat, didengar, dan dibaca. (Hasanah, 2020)

Pendekatan dalam proses pembelajaran juga tidak kalah penting, banyak pendekatan pembelajaran yang bisa digunakan sesuai dengan kondisi peserta didik salah satunya pendekatan pembelajaran *open-ended*. Konsep pendekatan pembelajaran menguraikan langkah-langkah logis yang harus diambil untuk membuat pengalaman belajar yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini berperan sebagai panduan bagi guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran mereka, Siswa tidak hanya diposisikan sebagai objek, tetapi juga Siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Fokus pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru, melainkan pada siswa (Saragih dkk, 2021)

Tetapi pada kenyataannya, sebagian besar guru sekolah dasar belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Banyak guru yang masih mengandalkan metode pengajaran konvensional dalam menyampaikan materi (Putu Putri Agustini dkk., 2016). Selain penggunaan media nyata sering kali membuat peserta didik jenuh dan kurang semangat dalam proses pembelajaran maka dari itu seiring dengan perkembangan zaman penggunaan media pembelajaran juga harus diperbarui agar menjadi media yang lebih interaktif, pemanfaatan teknologi harus bisa

digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih maju dan berkembang, para pendidik harus bisa menjadi lebih kreatif dalam membuat media yang menggunakan teknologi agar nantinya siswa tetap terlibat dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi saat pembelajaran secara luring ataupun secara daring sangat penting digunakan dalam proses belajar untuk generasi sekarang dimana siswa lebih tertarik dengan hal baru yang lebih eksklusif. (Muhammad Yasin dkk, 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas V SD N 2 Tonja Denpasar pada tanggal 26 Mei 2023 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa banyak siswa masih tidak tertarik untuk belajar dalam pembelajaran luring, hal ini dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 72. Disamping itu, peserta didik mengalami kurangnya motivasi dan kebosanan selama pembelajaran dan mengakibatkan siswa tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru. Wali kelas V SD N 2 Tonja Denpasar juga memaparkan, hambatan utama dalam pembelajaran adalah kurangnya sumber daya media yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran. Ini terjadi karena para pendidik memiliki keterbatasan waktu dalam menciptakan media pembelajaran, namun di sisi lain mereka menyadari bahwa media sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD N 2 Tonja Denpasar pada tanggal 22 Mei 2023 pukul 10.00 Wita, mendapatkan tingginya keinginan siswa dalam mengoperasikan teknologi dalam proses pembelajaran, seorang guru mengamati bahwa siswa cepat bosan jika terus menerus belajar

menggunakan buku yang memiliki tampilan yang terlihat biasa. Sebagai tindak lanjut dari temuan tersebut, peneliti melakukan pengamatan di dalam kelas dan menemukan bahwa hasil belajar peserta didik rendah selama proses belajar. Indikasinya terlihat dari tingkah laku siswa yang lebih banyak bermain atau berbicara dengan teman sekelasnya daripada fokus pada pembelajaran. Mereka cenderung tidak fokus dan pasif ketika guru memberikan pertanyaan. Penyebab kurangnya minat peserta didik terhadap proses pembelajaran juga ditemukan, yakni siswa menjadi cepat bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru, sehingga kurang fokus selama proses pembelajaran. Pendidik hanya mengandalkan metode ceramah dan memberikan tugas tanpa memanfaatkan media atau peralatan pendukung lainnya. Situasi tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran di SD N 2 Tonja Denpasar masih kurang, ini berdampak pada peserta didik menjadi tidak memiliki minat terhadap pembelajaran, materi yang disampaikan susah dipahami oleh peserta didik. Seorang pendidik memiliki tanggung jawab untuk membuat pelajaran menarik dan meningkatkan minat siswa.

Adapun kesenjangan yang tidak selaras dengan realita yang terjadi dimana harapannya seorang pendidik bisa menerapkan atau menggunakan teknologi secara efektif mengikuti kemajuan teknologi saat ini dan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif, Namun, banyak guru menghadapi masalah saat membuat media pembelajaran. Masalah ini termasuk kekurangan waktu atau pemahaman guru tentang bagaimana membuat media pembelajaran yang kreatif. Masalah yang muncul di lapangan adalah banyak pendidik yang tidak dapat sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk membangun

pembelajaran dengan media berbasis teknologi. Sebagian besar guru menghadapi masalah teknis terkait prosedur pembuatan media pembelajaran elektronik, seperti keterampilan pemrograman dan desain visual atau grafis. Akhirnya, media pembelajaran berbasis komputer hanyalah transfer informasi dari media kertas ke media digital, yang memiliki tampilan dan interaksi yang sebanding. (Wandah Wibawanto, 2017)

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SD N 2 Tonja Denpasar mengembangkan gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mendukung kegiatan proses pembelajaran. Salah satu hasil dari berfikir kreatif yaitu dengan menciptakan multimedia. Media dalam proses pembelajaran ialah suatu alat multimedia yang bisa digunakan oleh guru kepada peserta didik dengan menyajikan konten pembelajaran yang menarik seperti, gambar, teks, animasi, video serta audio hingga game (Muhammad Yasin dkk, 2023). Diharapkan bahwa siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka melalui penggunaan media tentang materi yang diajarkan oleh guru. Pemanfaatan multimedia memiliki fungsi selaku sumber belajar yang bisa dijadikan perantara dalam proses menyampaikan suatu informasi dalam kegiatan pembelajaran dan mampu membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik juga dapat berpengaruh dalam psikologis peserta didik (Hemawati dkk, 2022). Salah satu alternatif untuk mengajar muatan IPAS adalah pendekatan *open-ended*. Pembelajaran yang menghadirkan masalah dengan lebih dari satu solusi yang dimaksud pendekatan *open-ended*. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berbagi gagasan dan mempertimbangkan berbagai jawaban yang sesuai (Wahyuningtyas dkk, 2020). Pelaksanaan pendekatan

Open-Ended, guru memberikan situasi atau permasalahan kepada siswa yang memungkinkan terdapat berbagai cara atau solusi untuk menyelesaikannya, bukan hanya satu cara atau jalan. Pendidik perlu menunjukkan kreativitas dalam memanfaatkan variasi dalam metode penyelesaian masalah, sehingga memberikan pengalaman kepada siswa untuk menemukan solusi yang didasarkan pada pengetahuan, kemampuan, dan cara berpikir mereka. (Putri dkk, 2022)

Multimedia tidak hanya menjadi alat perantara dalam sebuah kegiatan pembelajaran namun juga menjadi sumber belajar yang bisa menambah wawasan, pengetahuan, dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. (Eduscience dkk., 2021) Salah satu sarana yang dimanfaatkan sebagai pembuatan media pembelajaran yaitu aplikasi *microsoft powerpoint*. *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu perangkat lunak yang bisa mendukung dalam menyusun materi presentasi dengan efektif. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media interaktif, fasilitas yang ada didalamnya mampu menciptakan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk digunakan dan dapat menarik minat siswa untuk belajar serta meningkatkan hasil belajar (Luh dkk, 2021). Pendekatan *Open-Ended* dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lebih baik selama proses pembelajaran. Pendekatan *Open-Ended* menstimulus siswa dalam melakukan komunikasi secara mandiri.

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia IPAS Berbasis pendekatan *open-*

ended untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V di SD N 2 Tonja Denpasar”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang telah diuraikan, beberapa masalah yang telah teridentifikasi yakni

- 1) Masih kurangnya media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan materi IPAS kelas V di SD N 2 Tonja.
- 2) Keterbatasan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS menyebabkan kejenuhan dan kurangnya konsentrasi pada pembelajaran.
- 3) Pendekatan pembelajaran yang kurang menarik untuk peserta didik sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.
- 4) Guru masih belum maksimal dalam membuat multimedia pembelajaran.
- 5) Penggunaan multimedia dianggap lebih efisien, tetapi kemampuan guru dalam menghasilkan multimedia masih terbatas.
- 6) Guru belum terampil menggunakan media hal ini menyebabkan kurangnya hasil belajar peserta didik tidak
- 7) Kurangnya pengetahuan guru tentang media IT.
- 8) Pendidik hanya mengandalkan buku-buku penunjang pembelajaran seperti buku tematik dan materi ajar dengan keterbatasan sumber daya yang ada.
- 9) Siswa belum mandiri dalam belajar, sehingga tingkat belajar siswa yang belum mandiri untuk memahami konsep dan kurang aktif pada saat mengikuti pelajaran di dalam kelas.
- 10) Kurangnya kedisiplinan belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari analisis masalah yang telah diuraikan, pembatasan masalah dapat difokuskan pada “pengembangan multimedia pada materi IPAS berbasis pendekatan *open-ended* dengan materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi”. Dengan keterbatasan fasilitas media pembelajaran, memanfaatkan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran dapat memperbaiki pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas V SD N 2 Tonja, Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari konteks masalah yang telah diuraikan, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun “multimedia berbasis pendekatan *open-ended* pada pelajaran IPAS Kelas V SD N 2 Tonja Denpasar tahun ajaran 2023/2024”.
- 2) Bagaimanakah validitas hasil “multimedia berbasis pendekatan *open-ended* pada pelajaran IPAS kelas V SD N 2 Tonja Denpasar tahun ajaran 2023/2024”.
- 3) Bagaimanakah efektivitas “multimedia berbasis pendekatan *open-ended* pada pembelajaran IPAS kelas V SD N 2 Tonja Denpasar tahun ajaran 2023/2024”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun “multimedia pada materi IPAS kelas V SD N 2 Tonja Denpasar tahun ajaran 2023/2024”.
- 2) Untuk mengetahui validitas “multimedia pada materi IPAS kelas V SD N 2 Tonja Denpasar tahun ajaran 2023/2024”.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas “multimedia pada materi IPAS kelas V SD N 2 Tonja Denpasar tahun ajaran 2023/2024”.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini dapat membantu pengembangan teknologi untuk multimedia untuk menambah wawasan pengetahuan baru mengenai teknologi pendidikan dan inovasi serta berguna meningkatkan mutu pembelajaran dalam proses belajar-mengajar khususnya dalam pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapat dari penelitian ini mencakup yakni sebagai berikut.

a) Bagi Guru

Dengan menggunakan media ini, guru dan siswa dapat mendukung satu sama lain selama proses pembelajaran, membuat materi lebih mudah disampaikan, dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dinamis.

b) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menawarkan solusi untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa dan mendorong guru untuk menggunakan multimedia untuk mengatasi pembelajaran yang monoton.

c) Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai pedoman untuk pembuatan media pembelajaran yang lebih beragam dan sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk multimedia dalam mata pelajaran IPAS untuk membantu meningkatkan pencapaian belajar siswa di kelas V SD N 2 Tonja, Denpasar. Multimedia ini bertujuan membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan mengatasi kebosanan peserta didik akibat pembelajaran yang monoton, dengan tujuan meningkatkan pencapaian belajar siswa. Spesifikasi pengembangan multimedia tersebut mencakup:

- 1) Produk multimedia pengembangan ini berisi pembelajaran IPAS pada tingkat kelas V di sekolah dasar dengan materi melihat karena cahaya, mendengar karena bunyi.
- 2) Produk multimedia pengembangan ini mencakup teks dan gambar ilustratif.
- 3) Produk pengembangan multimedia ini dikembangkan melalui software *microft power point*

- 4) Produk multimedia pengembangan ini bisa digunakan melalui laptop atau ponsel pintar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian Pengembangan ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan di sekolah dasar sebagai tahap awal. Pembelajaran tatap muka saat ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS, menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki keterampilan dalam mengembangkan materi pembelajaran tatap muka yang menarik bagi peserta didik guna mendukung proses pembelajaran. Dengan adanya pengembangan multimedia ini, diharapkan menjadi alat yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran tatap muka, serta membantu mereka belajar secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis pendekatan *open-ended* muatan IPAS materi melihat karena cahaya, mendengar karena bunyi antara lain sebagai berikut.

- 1) Pengembangan produk multimedia ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.
 - a) Pengembangan multimedia ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat memahami materi dengan baik.

- b) Pengembangan multimedia ini digunakan sebagai alternatif materi pembelajaran IPAS khususnya tentang materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi di kelas V
- 2) Keterbatasan pengembangan dari multimedia yaitu sebagai berikut.
 - a) Penelitian pengembangan produk ini didasarkan pada kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, produk yang dihasilkan dari pengembangan ini hanya ditujukan untuk siswa sekolah dasar, khususnya dalam materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi muatan pelajaran IPAS untuk peserta didik kelas V.
 - b) Multimedia ini hanya dapat digunakan menggunakan hardware dengan kapasitas memori yang cukup untuk bisa mengakses multimedia.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kebingungan terkait penggunaan istilah dalam penelitian ini, penting untuk memberikan definisi yang jelas. Berikut adalah batasan-batasan istilah yang digunakan.

- 1) Penelitian pengembangan adalah proses menciptakan sebuah produk yang akan digunakan untuk pembelajaran dan diujicobakan kepada peserta didik, bukan sekadar diujicobakan secara teoretis. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan oleh guru di sekolah dasar sebagai media pembelajaran.
- 2) Multimedia merupakan media pembelajaran digital berupa media komunikasi dua arah yang didalamnya berisi materi pelajaran berupa

teks, suara, gambar, animasi, dan audio dengan alat bantu dan tautan sehingga pengguna dapat berinteraksi.

- 3) Pendekatan *Open-Ended* adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa diberikan sebuah masalah yang memiliki lebih dari satu cara atau solusi yang benar. Dalam pendekatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk berbagi ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling sesuai.
- 4) Hasil belajar siswa mencakup pencapaian akademis melalui ujian dan tugas, serta aktifitas siswa dalam berpartisipasi dalam diskusi dan menjawab pertanyaan yang berkontribusi pada pencapaian nilai untuk menunjang pencapaian hasil belajar.
- 5) Model Pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahap yaitu, *Analysis* (analisis), *Desain* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

